SU1 AVENTURE POUR PERSONNAGES DE NIVEAUX 1-3

DONJONS & DRAGONS™

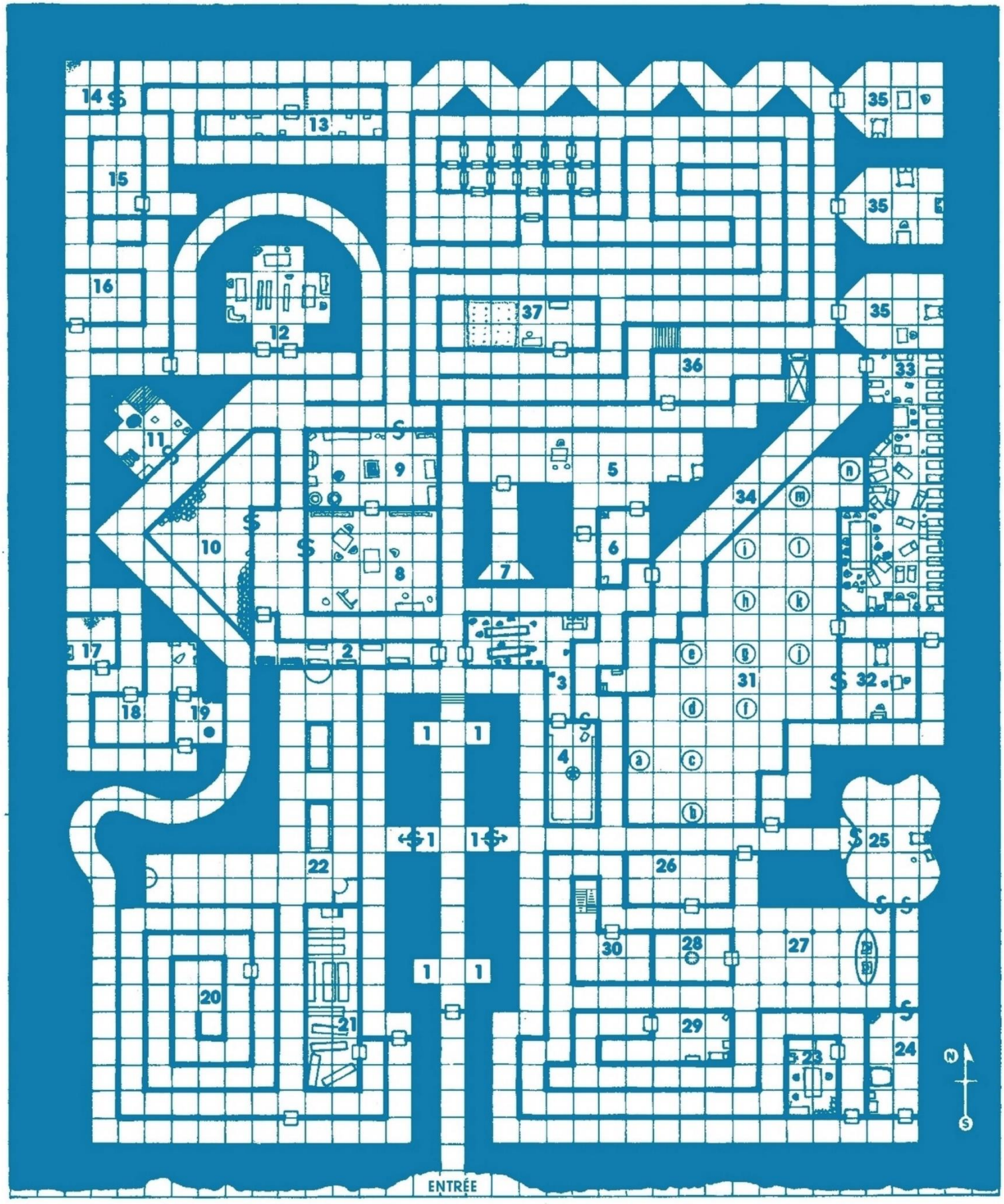
Une Aventure pour les Règles de Base

Les Secrets du Jardin de Suldrun

Dans le royaume du Lyonesse, la princesse Suldrun, enfermée dans les jardins mystiques de son père, le roi Casmir, Elle découvre un parchemin dans la salle secrète de son père qui pourrait changer le destin du royaume. Un artefact ancien, serai caché dans une crypte oubliée près de Sweet Yalow, et attend d'être découvert.

TM

NIVEAU SUPÉRIEUR



PORTE
PORTE SECRÈTE
FAUSSE PORTE
PORTE SECRÈTE À SENS UNIQUE

ESCALIERS, MONTANTS
ESCALIERS, DESCENDANTS
STATUE
FOSSES, COUVERTES

MODULE DE DONJON SU1

Les Secrets du jardin de Suldrun

MODULE D'INTRODUCTION POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 1-3

Cet ensemble (une couverture avec ses plans et un livret descriptif) forme un module complet pour les RÈGLES DE BASE de DONJONS & DRAGONS®. Il est spécialement conçu pour aider et guider les Maîtres du Donjon et les joueurs débutants, et en particulier pour permettre aux nouveaux Maîtres du Donjon de mettre en place une partie avec un minimum de préparation.

En plus des éléments descriptifs et situationnels, ce module inclut également des sections spéciales d'informations comprenant : l'historique du contexte et les légendes qui l'entourent, des listes de monstres et de trésors et comment les mettre en place, des listes de personnages prétirés, des conseils pour le Maître du Donjon sur différents aspects du jeu, et d'autres pour aider les joueurs débutants.

Si vous avez aimé ce module, regardez les autres parutions pour la gamme D&D® de TSR, The Game Wizards!

Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd. Distribué sur le marché du jouet par des distributeurs locaux.

©2023, 2024 TSR Hobbies, Inc. All Rights Reserved.
©2023, 2024 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés.
DUNGEONS & DRAGONS®, D&D® et DONJONS & DRAGONS® are trademarks owned by TSR Hobbies, Inc.
DUNGEONS & DRAGONS®, D&D® et DONJONS & DRAGONS® sont des marques déposées appartenant à TSR Hobbies, Inc.

TSR Hobbies, Inc.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
LAKE GENEVA, WI 53147

Imprimé aux U.S.A.

Module Spécial d'Initiation

DONJONS & DRAGONS®

Module de Donjon #SU1

"Les Secrets du Jardin de Suldrun"

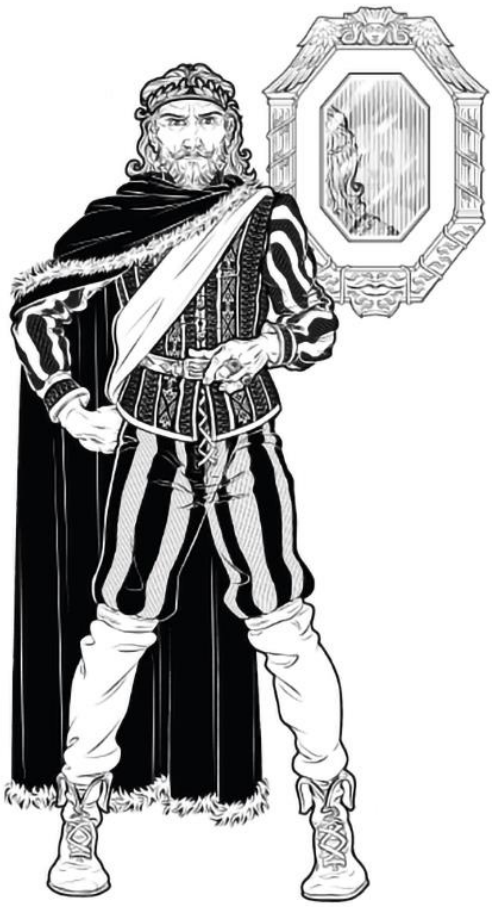
Dans le royaume du Lyonesse, la princesse Suldrun, enfermée dans les jardins mystiques de son père, le roi Casmir, Elle découvre un parchemin dans la salle secrète de son père qui pourrait changer le destin du royaume. Un artefact ancien, serai caché dans une crypte oubliée près de Sweet Yalow, et attend d'être découvert. Héros, votre quête vous mènera à travers les intrigues de la cour, où amis et ennemis se cachent à chaque coin. Vous devrez naviguer dans les énigmes et les pièges d'une crypte perdue (Retour au module B1 à la recherche de l'inconnu, In Search of the Unknown), combattre des ennemis redoutables, et décider du sort d'un artefact qui détient le pouvoir de transformer ou de détruire.
Ferez-vous alliance avec la princesse rebelle ? Ou tomberez-vous sous l'influence du roi ambitieux et de ses conseillers rusés ? Le choix vous appartient, et le destin du royaume repose entre vos mains.

CONTEXTE

Dans l'antique royaume du Lyonesse, le roi Casmir, ambitieux et insatiable, rêve de grandeur pour ses terres. Il échafaude des plans pour marier sa fille, la princesse Suldrun, malgré son esprit indomptable et sa rébellion contre les alliances politiques. Casmir, l'œil toujours sur le trône des Îles Anciennes, ourdit des stratégies pour conquérir les royaumes voisins, usant de ruse ou de force brute.
Pour asseoir sa domination, Casmir convoque un conseil de charpentiers de marine, des maîtres dans l'art de la guerre navale. Ils érigent une flotte de bateaux de guerre le long de l'estuaire du fleuve Sime, dans le port naturel de Bulmer Skelme. Cette armada imposante se dresse contre les Troices, une menace croissante pour ses rêves de suprématie.
Le roi Casmir, guidé par des visions de grandeur, envisage d'expulser les Skas des Ulflands, de soumettre les fiers Celtes, puis de conquérir les terres du Dascinet et du Troicinet. Son ultime ambition ? Réunifier les Îles Anciennes sous sa bannière et régner depuis le trône d'Evandig, ramené à Ville de Lyonesse.
Cependant, un voile d'ombre plane sur ses aspirations. La mystérieuse Desmëi, versée dans les arcanes du destin, prédit que non pas Casmir, mais le fils de Suldrun, s'assiéra sur Evandig. Cette révélation pousse Casmir à la frénésie, cherchant désespérément à connaître son destin à travers le miroir magique Persilian, un artefact qui répond à trois questions de son maître avant de se dissoudre après la quatrième.
Dans ce tumulte de désirs et de machinations, le destin tisse une trame inattendue. Sur les rivages du Jardin de Suldrun, le jeune prince Aillas, un étranger venu de terres lointaines, échoue, apportant avec lui un vent de changement. Sa présence, innocente et fortuite, est le grain de sable dans l'engrenage des plans de Casmir, un présage d'événements qui bouleverseront les destins de tous.

Renseignements pour les joueurs (à lire au joueur)

Au sein du royaume enchanteur de Lyonesse, un tourbillon de machinations royales et de magie ancienne façonne la toile du destin. Le roi, connu pour sa ruse et son ambition sans limite, a décidé qu'il était temps pour sa fille, la princesse Suldrun, de se marier. Suldrun, connue pour sa beauté mélancolique et son amour pour la solitude de son jardin secret, se retrouve malgré elle au centre d'un jeu de pouvoir royal. Dans le royaume, l'annonce de ce mariage imminent suscite un mélange de curiosité et d'intrigue parmi les nobles et les courtisans. Chacun spécule sur le choix du prétendant qui pourrait influencer le futur du royaume et apporter de nouveaux alliés ou ennemis à la cour de Casmir.
Cependant, Suldrun, indifférente aux désirs de son père, est absorbée par une découverte troublante. Dans une chambre secrète du château, elle trouve parmi d'autre objets magiques le Miroir Persillian, un artefact ancien aux pouvoirs mystérieux, capable de révéler des vérités cachées et de prédire l'avenir. Convaincue que cet objet pourrait être utilisé pour le bien du royaume, elle décide de le garder secret.
Le destin de Suldrun prend un tournant inattendu lorsqu'elle refuse l'union arrangée par son père avec Faude Carfilioth, un prétendant éconduit et rancunier. Lors d'une rencontre fortuite, Carfilioth découvre l'existence du miroir et, voyant là une opportunité pour assouvir sa vengeance et satisfaire sa soif de pouvoir, le dérobe à Suldrun.
Au moment où vous, aventuriers, faites votre entrée dans le jardin de Suldrun, le royaume se trouve à un point critique. La princesse, désespérée par la perte du miroir et consciente du danger que représente Carfilioth, vous implore de l'aider. Elle vous confie la mission de retrouver le Miroir Persillian, de déjouer les desseins de Carfilioth, et de préserver l'équilibre fragile du royaume de Lyonesse.
Votre aventure commence dans ce jardin, un havre de paix menacé par les ombres grandissantes du royaume. Autour de vous, les rouages du pouvoir et de la magie se mettent en mouvement, dessinant le chemin périlleux que vous devrez emprunter pour réussir votre quête.



Renseignements pour le Maître de Donjon

Résumé de l'aventure :
Puni pour avoir refuser toute alliance, la princesse Suldrun est enfermée dans les jardins mystiques de son père, le roi Casmir. Un parchemin découvert par la princesse dans une salle secrète raconte l'histoire d'un miroir magique qui pourrait changer le destin du royaume. Cependant, Faude Carfilioth, furieux d'avoir été éconduit comme prétendant de Suldrun, a volé le miroir magique et s'est réfugié dans une crypte oubliée près de Sweet Yalow, attendant d'être découvert.

Déroulement de l'aventure :
Rencontre avec Suldrun : Vos aventuriers rencontrent Suldrun dans son jardin secret alors qu'ils ont envahit le château suite a une exploration des souterrains de la ville, effrayée puis rassurée ; elle leur confie la mission de retrouver le miroir magique persillian pour empêcher Carfilioth de l'utiliser à des fins malveillantes. Elle a également découvert un parchemin racontant l'étendu des pouvoir de Persillian.

Enquête & Intrigues de la Cour : Les personnages doivent naviguer à travers les intrigues de la cour de Lyonesse, faisant face à la colère de Casmir pour la perte de son miroir et à l'intrusion d'inconnus dans son château. Ils pourraient rencontrer des alliés inattendus comme le père Umphred qui pourrait les aider. Puis ils doivent enquêter en ville pour retrouver la trace de Faude Carfilioth.

Voyage jusqu'à la Crypte de Sweet Yalow : Après avoir obtenu des informations d'un gobelin de « l'ombre » ivre dans une auberge de la ville, (*Voir Menus & Fantasy*) vos aventuriers enquêtent sur la cachette de Carfilioth dans les Cavernes de Quasqueton (Module B1), près de la rivière Sweet Yalow. A quelques jours de marche de la capitale du lyonessse et située dans la forêt de Tantrevalle. Cette crypte regorge de pièges, d'énigmes et de monstres, gardée par des créatures inspirées du folklore local.

Les ambitions de carfilioth : Carfilioth est un être issu de la dualité magique, formé à partir de la magicienne Desmei, Carfilioth se distingue par une aura de couleur verte. Sa motivation principale est le vol du miroir persillian, qu'il croit capable de révéler les secrets cachés et de prédire l'avenir. Son ambition l'amène à vouloir maîtriser la magie Xabiste pour accéder à un pouvoir incommensurable. En contrôlant l'incontrôlable magie aléatoire Xabiste grâce au miroir persillian qui prédit l'avenir il peut devenir plus puissant que Tamurello et même que Murgen !.
Ami et l'amant de Tamurello, l'un des plus puissants magiciens des îles anciennes. Vaniteux et arrogant, il se tient rarement en compagnie de sa sœur Melancthe, qui pourrait le trahir si elle était contactée par les joueurs. Carfilioth a enlevé le roi Deuel (Roi du Pomperol) et l'a mutilé comme un oiseau et mis dans une cage sur un perchoir, illustrant sa cruauté. Au début de sa carrière, il possède déjà beaucoup d'argent, de bijoux et beaucoup d'or, et il n'a que peu de contacts sociaux. Cette situation suggère qu'il se trouve dans une position où les ressources et le soutien social lui sont peu accessibles il est seulement entouré de quelques créatures qu'il à réussit à dresser. Et qu'il se contente de récompenser par de nouvelles victimes. (*Voir Lyonesse's Adventures Page31*)
Carfilioth se démarque par son apparence sensationnelle, vêtu d'une tunique de soie rayée de gris et de noir, accompagnée de chausses et de souliers noirs. Cette tenue singulière met en avant son élégance et son mystère.
Le caractère de Carfilioth est complexe et marqué par une haute estime de soi et une ambition débordante. Il se décrit lui-même de manière quasi mythique, affirmant qu'il danse aux confins du ciel et modèle la destinée à sa guise. Cette auto-description souligne son audace, sa confiance en lui-même et peut-être une certaine arrogance. Il est prêt à s'engager dans des actions audacieuses, même sans armes, Si les aventuriers décident de pénétrer dans les Cavernes de Quasqueton, il les espionnera par des espions animaux, des détecteurs puis tentera de les éliminer un par un en les isolant et en les prenant en otage.

Confrontation avec le Roi Casmir : Si vos aventuriers réussissent à récupérer l'artefact, ils doivent décider s'ils veulent le remettre au roi Casmir, le rendre à Suldrun ou conserver ou le détruire. Cette décision entraînera des conséquences importantes sur l'avenir du royaume du Lyonsesse et même des îles anciennes.

Faude Carfilioth

CLASSE D'ARMURE : 4/10 (cotte de maille+2)
DÉPLACEMENT : 12 mètres
DÉS DE VIE : 5 (19 Points de vie)
CHANCE D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %
TYPE DE TRÉSOR : Ax3, B, C, Zx3
Nbre D'ATTAQUES : 1
DÉGÂTS/ATTAQUE : 1d8+3 Épée à une main 1d4+3 dague
ATTAQUES SPÉCIALES : Utilise son épée à une main avec ses deux main (1-10+3)
DÉFENSES SPÉCIALES : Faux Semblant parfois Carfilioth pour causer la peur apparait sous la forme originelle de Desmeï.
RÉSISTANCE À LA MAGIE : 25%
ALIGNEMENT : Loyal Mauvais
TAILLE : 1.78 m 76 kg
CAPACITÉ PSI : sans
CLASSE / NIVEAU : Magicien / Guerrier 5 / 3
F 17 I 15 S 15 D 13 C 16 Ch 15
École de magie : Nécromancie, Conjuration, Enchantement, Divination
Monstres Associés : Aberrations, Humanoïdes, Créatures monstrueuses,

(503-518) Carfilitoh est vaniteux et arrogant. Il est une réincarnation de la magicienne Desmëi, obtenue par le sort de dualité. Il vit parfois avec Tamurello dont il a reçu quelques cadeaux sous forme d'objets magiques. Si Carfilioth meurt, une étrange fumée verte s'envolera en direction de la mer et elle se transforma en une perle verte. Sans doute l'objet le plus maudit de toutes les îles anciennes et surtout celui de la saga (Voir Objet magique Lyonesse's Adventures p101). Carfilioth est connu pour ses punitions cruelles et ingénieuses, visant à intimider et effrayer ses opposants.
Amoral, cruel et dépourvu de toute véritable boussole morale, Carfilhiot est éloquent, charmant, débonnaire et raisonnable au premier abord, mais on s'aperçoit bientôt que sous le vernis se cache quelque chose de beaucoup moins agréable.
Ses objectifs sont toujours désagréables, et ses moyens sont non naturels (Utilisation de « rover » pour piéger ses victimes et les lui ramener). Il manipule et trompe pour arriver à ses fins, faisant fi de l'éthique ou de la morale.

Aura de Peur : Toutes personne qui voit Faude Carfilioth doit réussir un jet sous la sagesse sous peine d'être soumise à une peur intense qui diminue sont moral et des jets de protection à -2.

Ruse de Guerre : 1-4 alliés à Faude Carfilioth se débrouilleront pour se placer dans une position de dos aux assaillants de celui-ci et leur permettre d'attaquer en backstab au prochain round. Avec un bonus de +4 au touché et ils tripleront les dégâts.

Sbires protecteurs : Carfilioth, est sous la bienveillance de ses gardiens rapprochés (1-4), il bénéficie d'une protection infaillible. En cas de réussite lors d'un engagement en combat rapproché, ce sont eux qui endosseront la totalité des dégâts à sa place.

Reddition Honorable : S'il se voit perdu Faude Carfilioth négociera sa reddition Chaque joueur lance 1d10, Faude Carfiloth aussi, les adversaires de Faude bénéficient d'un bonus de +3 sur leur jet. Si malgré le bonus Faude Carfilioth réussit à faire le meilleur score alors l'attaque cesse et les assaillants rentre les armes. Sinon le combat continu.

Description de Carfilioth quand celui-ci apparaitra dans le Donjon :

> Dans la pénombre, éclairée seulement par des torches vacillantes, une silhouette se dessine, imposante et mystérieuse. Faude Carfilioth, tel un fantôme, se tient là, évoquant l'image d'un grand magicien, un être d'un autre monde dont la présence captivante attire irrésistiblement votre attention. Son regard, aussi pénétrant que les ténèbres qui l'entourent, semble sonder l'âme, capturant les secrets les plus intimes et profonds de votre personnage.
> Dominant la pièce de sa stature imposante, Carfilioth est vêtu d'une tunique de soie rayée de gris et de noir, avec des chausses et des souliers noirs. De manière à refléter à la fois noblesse et puissance. Cet habit, d'une profonde noirceur, est habilement orné de motifs subtils qui dansent et jouent avec la lumière tremblante des torches, créant une illusion de mouvement perpétuel. Sur ses épaules, une cape sombre bordée tombe avec élégance, tandis que des gants de cuir finement ouvragés enveloppent ses mains avec précision. À son cou pend un pendentif lourd et sombre, émettant une lueur surnaturelle, comme s'il renfermait en son sein un fragment d'étoile captive.
> Sa chevelure noire et brillante, coiffée avec une méticulosité extrême, encadre son visage d'une manière qui souligne sa dignité et son autorité. Chaque geste qu'il effectue déborde de confiance et d'assurance, témoignant d'une vie passée dans l'exercice du pouvoir et de la domination.

Niveau 1 (4 sorts) : Armure, Charme personne, Invocation d'un familier, Serviteur invisible, Sommeil
Niveau 2 (2 sorts) : Peur, Poche profondes, Rayon d'affaiblissement
Niveau 3 (1 sorts) : Catalepsie, Flèche de Feu, Paralysie, , Suggestion, Ralentissement, Détection des illusions.

Faude a mémorisé 1 sorts Sandestins et 1 sorts féeriques, 1d4 sorts Normaux

Cristal de pouvoir : Carfilioth possède un médaillon de pouvoir qui contient une émeraude (650 po) il peut être détruit pour affaiblir Carfilioth. Afin d'empêcher l'arrivée de ses sbires protecteurs et renforts ennemis, le cristal attire les monstres errants et les gardes du Donjon. Il possède aussi la clef de la salle 54.

Notes : Le module B1 est un classique de Donjon& Dragons « A la recherche de l'inconnu » renommé SU1 « Les Secrets du Jardin de Suldrun » noté pour des personnages niveaux 1-3 est plus pour 5 à 6 aventuriers niveaux 3 à 4. Sachant que dans le module présent certaines aides, assistances et montées de niveau sont prévues. (Notamment grâce au monstre Withra qui apparaitra dans les monstres errants) Ne soyez donc pas surpris que le niveau des monstres soit élevé. Je rajouterai que le jeune magicien Carfilioth est inexpérimenté et certains de ces acolytes et de ses monstres étrangement aussi. C'est bien donc un donjon pour niveau débutant qui est présenté ici.
Une aide supplémentaire pour les joueurs sera celle de la couleur, tout monstre trop dangereux ou trop puissant pour eux devra obligatoirement être signaler par le maître de jeu d'une aura de couleur verte éclatante sorte d'avertissement ou d'enduit issus de la magie de Carfilioth qui a du mal au début à contrôler sa magie et trahira ainsi sa présence magique.

1-Rencontre avec Suldrun : Les aventuriers rencontrent Suldrun dans son jardin secret. Elle leur confie la mission de retrouver l'artefact pour empêcher son père de l'utiliser à des fins néfastes.

Scène 1: Arrivée au Jardin Secret

Début pour les joueurs : "Après avoir explorer les souterrains de la ville du Lyonesse, vous entrez dans le Jardin de Suldrun, un havre secret et isolé, niché en marge de la cour du château Haidion. Jadis laissé à l'abandon, ce jardin a été découvert et réhabilité par la princesse Suldrun, devenant son refuge contre les contraintes de la cour. Accessible uniquement après la porte Zoltra Brillante-Étoile, c'est un lieu d'innocence et de mélancolie, où Suldrun trouve paix et solitude. Le jardin se caractérise par sa nature sauvage et son charme féerique. Les arbres et les fleurs, soignés avec amour, y poussent de manière luxuriante, créant un tableau vivant de verdure et de couleurs. Une vieille chapelle, un lieu de prière oublié est maintenant envahi par la nature, se dresse silencieusement, ajoutant une touche de mystère.
Au cœur du jardin se trouve un labyrinthe de verdure, un enchevêtrement complexe de haies et de fleurs. Non loin, la Fontaine Oubliée, une fontaine ancienne invite à la contemplation et pourrait être la clef de mystères anciens.
Enfin, une berge paisible offre un lieu parfait pour observer la mer et les couchers de soleil »

Pour le maître du jeu : Ce jardin est le sanctuaire personnel de Suldrun. Les personnages peuvent y trouver des indices sur ses pensées et ses rêves, ainsi que sur la situation politique complexe de Lyonesse. Ce jardin, laissé à l'abandon et situé dans une partie isolée après la porte Zoltra Brillante-Étoile, c'est un lieu que Suldrun a choisi pour échapper aux exigences de l'éducation que les dames de la cour veulent lui imposer et parce que son père le roi casmir et sa mère la délaisse.

Scène 1-1: Rencontre avec Suldrun
Description pour les joueurs : "Dans ce jardin, vous rencontrez Suldrun, une jeune fille perdue dans ses pensées. Son regard mélancolique trahit une vie de solitude et de rêverie, loin des complots de la cour."
Pour le maître du jeu: Suldrun est une source d'informations précieuses. Elle peut donner des détails sur l'artefact et sur les tensions au sein de la cour de Lyonesse. Elle est passive mais son rôle est crucial dans les intrigues du royaume
Ce qui s'est réellement passé : Suldrun à voulu être marié à Faude Carfilioth par son père, mais celle-ci à refusée cette union. Lors des présentations faude carfilioh à alors découvert le secrêt de suldrun : Suldrun avait volé le miroir persuadé qu'elle pourrait l'utiliser pour le bien du royaume, mais Faude Carfilioth a découvert son plan et a réussi à la convaincre que ses intentions étaient meilleures pour Lyonesse.
Elle à bien tenté de refusé mais le second refus fut de courte duré puisque faude réussit à s'emparer du fameux miroir.

Scène 1-2: Découverte de l'histoire de la disparition du « miroir persillan »
Description pour les joueurs : "C'est dans la chapelle du jardin, sous des branchages de tilleul, que suldrun avait caché le miroir maintenant il a disparu.
Pour le maître du jeu : Le miroir qui était en fait bien protégé par des pièges subtils. N'est plus là, il a disparu, Faude carfilioth ayant été évincé du mariage et humilié par le refus de suldrun à chercher à se venger de Suldrun en lui volant son miroir magique entrainant une double consternation du roi casmir.
Motivations de Carfilioth : Carfilioth à voler le miroir persillian en raison de son pouvoir de révéler les secrets cachés ou de prédire l'avenir. Il pourrait croire que le miroir est la clé pour réveiller et contrôler ainsi la magie xabiste en faisant disparaitre son caractère aléatoire en prévoyant ses effets à l'avance et ainsi accéder à une source de pouvoir incommensurable.

Scène 2-1: Confrontation avec le Roi Casmir
Description pour les joueurs : "Vous êtes convoqués devant le roi Casmir dans la grande salle du trone. Ses questions sont insidieuses, révélant un intérêt suspect pour vos découvertes et l'accès interdit du jardin de suldrun. Ensuite il vous demande de retrouver le miroir :

« Mes fidèles amis, écoutez-moi, car nos heures sont comptées par des grains de sable dans le sablier du destin. Un objet de puissance inestimable, Persilian, le miroir magique, a été subtilisé de nos coffres secrets. Son absence est une épine dans le cœur de notre royaume, un vide dans notre arsenal de connaissances et de pouvoir. Ce miroir, qui peut répondre à trois questions avec la vérité la plus pure, est plus précieux que les joyaux les plus rares de notre couronne.
Je vous charge donc, vous, mes agents les plus rusés et les plus discrets, de retrouver Persilian. Votre quête vous mènera peut-être dans des recoins obscurs du lyonesse, là où les murmures et les complots tissent la toile de l'intrigue. Vous devrez utiliser votre finesse, votre intelligence et votre détermination pour déjouer ceux qui osent défier la volonté de leur roi.
Mais prenez garde, mes espions. Persilian est un artefact capricieux, doté de sa propre volonté. Il ne sert pas seulement son maître, mais aussi ses propres desseins mystérieux. Ne posez pas de question au miroir, car chaque réponse pourrait vous coûter plus que vous ne pouvez imaginer.
Soyez rapides, soyez silencieux, et surtout, soyez réussis. Que vos pas soient guidés par l'astuce et que votre chemin soit éclairé par la ruse. Rapportez-moi Persilian, et notre royaume sera éternellement endetté envers vous."

Pour le maître du jeu : Casmir est un antagoniste potentiel. Il manipule les joueurs pour ses propres fins, et il est intéressé par l'artefact (le miroir « persillian » pour asseoir son pouvoir. Si des joueurs maladroits le heurte ou ne paraissent pas sincère ils finiront aux oubliettes du Haidon (*Voir Casmir Lyonesse's Advenure Page 10)*

2-Intrigues de la Cour : Les personnages doivent se frayer un chemin à travers les complots et les alliances de la cour de Lyonesse. Ils pourraient rencontrer des personnages du livre, comme le roi Casmir, la reine Sollace, et découvrir des alliés inattendus.

Scène 2-2: Intrigues de la Cour
Description pour les joueurs : "En explorant le château, vous êtes plongés dans un labyrinthe d'intrigues. Des alliés et des ennemis se cachent dans l'ombre, chacun avec ses propres ambitions. Vous êtes approché par le père umphred qui souhaiterai vous aider avec l'aide d'un jeune moine."

Pour le maître du jeu: Les joueurs doivent naviguer avec prudence, car des espions et des conseillers du roi peuvent les observer. Des alliances temporaires peuvent être nécessaires. Si les aventuriers n'ont pas de clerc dans leur groupe et que l'aide d'un jeune acolyte est bien vue alors le père umphred aura les informations qu'il cherche.

Étape 1 : Interrogation de Suldrun : Les joueurs peuvent revenir vers Suldrun pour obtenir plus d'informations sur la disparition du miroir persillian. Suldrun se souvient que Carfilioth lui a demandé le miroir, mais elle ne sait pas où il est parti. Elle mentionne que Carfilioth était en relation avec un groupe secret de cultistes.

Étape 2 : Recherche dans la cour et la ville : Les joueurs peuvent enquêter dans la cour du château et dans la ville pour trouver des indices sur les activités de Carfilioth. Ils peuvent interroger des serviteurs, des gardes ou des courtisans qui auraient pu le voir ou entendre parler de ses activités récentes. Un membre du groupe secret de cultistes peut avoir laissé des indices dans la cour ou la ville.

Étape 3 : Recherche des membres du groupe secret : Les joueurs peuvent suivre les indices pour identifier et localiser des membres du groupe secret. Cela peut les conduire à enquêter sur des lieux suspects ou à infiltrer des réunions secrètes du groupe. C'est finalement à la nuit tombée et à la « brillante étoile » auberge pauvre du Lyonesse que se trouve un petit gobelin shadow ivre et repenti. Voir (*menus et fantasy*) pour les détails de cette auberge.

Étape 4 : Lors de leur enquête sur Carfilitoh qui a été vu dans la ville, qu'une personne (A soudoyer parlera d'un « gobelin qui est resté après que tout les autres soit parti ») c'est alors l'occasion de le capturer ou de le convaincre et d'obtenir des informations sur les activités de Carfilioth. Ce membre peut révéler l'emplacement de la crypte secrète ou les plans de Carfilioth. Il expliquera tant bien que mal (Ivre) où sont ses frères et pourquoi il les a quittés.

Étape 5 : Localisation de la crypte : Avec les informations obtenues, les joueurs peuvent remonter jusqu'à la localisation de la crypte secrète de Carfilioth près de la rivière Sweet Yalow. Cependant, ils devront peut-être résoudre des problèmes supplémentaires de localisation précise et surmonter des obstacles pour y accéder.

3-La Crypte de Sweet Yalow : Inspirée du module B1, cette crypte regorge de pièges, d'énigmes, et de monstres. Des créatures comme des gobelins de l'ombre ou des esprits liés a Carfilioth gardent l'artefact.

MONSTRES ERRANTS: NIVEAU 1

Coup de dé obtenu	Monstres errants	No.
1	Abeille tueuse (N)	1-6
2	Acolyte (A)	1-8
3	Araignée, Crabe (N)	1-2
4	Bandit (N-C)	1-8
5	Commerçant (A)	1-8
6	Esprit follet (N)	3-18
7	Gnome (J-N)	1-8
8	Gobelin (C)	2-8
9	Kobolde (C)	4-16
10	Lézard, Gecko (N)	1-2
11	*Limon vert (N)	1-2
12	Loup (N)	1-6
13	Musaraigne géante (N)	1-4
14	Nain (J-N)	1-6
15	Orque (C)	2-8
16	Scarabée à feu (N)	1-8
17	Serpent, Cobra (N)	1-6
18	Squelette (C)	3-12
19	Strige (N)	1-10
20	Tinigens (J)	3-18

MONSTRES ERRANTS: NIVEAU 2

Coup de dé obtenu	Monstres errants	No.
1	Araignée, Veuve noire (N)	1-3
2	Babouin des rochers (N)	2-12
3	Elfe (N)	1-4
4	Félin, Lion des Montagnes (N)	1-4
5	Goule (C)	1-6
6	Gnoll (C)	1-6
7	Hobgobelin (C)	1-6
8	Homme-lézard (N)	2-8
9	Lézard, Draco (N)	1-4
10	Mouche voleuse (N)	1-6
11	Néanderthalien (N)	1-10
12	Noble (A)	2-12
13	Pixie (N)	2-8
14	Sanguinaire (N)	1-6
15	Scarabée à huile (N)	1-8
16	Serpent, vipère alvéolée (N)	1-8
17	Troglodyte (C)	1-8
18	*Vase grise (N)	1-2
19	Vétéran (A)	2-8
20	Zombi (C)	2-8

MONSTRES ERRANTS: NIVEAU 3

Coup de dé obtenu	Monstres errants	No.
1	Araignée Tarantelle (N)	1-3
2	Cube gélatineux (N)	1
3	Fourmi géante (N)	2-8
4	Gargouille (C)	1-6
5	Gelée ocre (N)	1
6	Goblours (C)	2-8
7	Gorille blanc (N)	1-6
8	Groupe PSJ (A)	5-8
9	Harpie (C)	1-6
10	Imitateur parfait (C)	1-6
11	Lycanthrope, Rat-garou (C)	1-8
12	Médium (A)	1-4
13	Méduse (C)	1-3
14	Ogre (C)	1-6
15	Ombre (C)	1-8
16	Scarabée tigré (N)	1-6
17	Statue vivante, cristal (J)	1-6
18	Thoul (C)	1-6
19	Ver charognard (N)	1-3
20	Wight (C)	1-6

Scène 3-1: Voyage vers Sweet Yalow

Description pour les joueurs : "Votre voyage vous mène à travers des paysages variés, depuis la ville de lyonesse des villages pittoresques (Sawaly Water, Fring, Flahaumet, Abbety Dell, Biddle Bray, Moidory, Little Safield, Town Twillett, Twamble et la forêt sombre de Tantrevalles et enfin Dilly Down, qui est proche de la crypte perdue près de Sweet Yalow." Carte Géographique : https://fr.wikipedia.org/wiki/Lyonesse.

Pour le maître du jeu : Le trajet est parsemé de rencontres aléatoires, offrant des opportunités pour des combats, des découvertes, ou des interactions avec des créatures locales ainsi que deux ou trois auberges voir page 53. *Lyonesse's Adventures P.140)*

Si les aventuriers s'aventurent trop profondément dans la forêt de Tantrevalles prés de Twamble et qu'ils s'écartent de la route, ils auront alors 30% de faire la rencontre des fées, Celles-ci sont perturbées en ce moment car un de leur sujet à disparu, Throbius le roi de Thripsey shee demandera aux joueurs de le retrouver.

> Braves voyageurs, je suis Throbius, roi de Thripsey Shee. En ces bois ancestraux, un malheur s'est abattu sur notre peuple féerique : Falael, l'un des nôtres, a disparu. Depuis un jour et une nuit, il est introuvable, et une inquiétude grandit en nos cœurs. Votre chemin vous a menés à notre seuil, et je vous demande, avec toute l'urgence d'un roi désespéré, de retrouver Falael. La forêt de Tantrevalles, pleine de mystères et de secrets, cache peut-être des indices de sa disparition. Votre aide dans cette quête ne sera pas oubliée. Les fées de Thripsey Shee sont redevables et généreuses. Partez donc, avec notre gratitude et notre espoir, et que la chance des anciens bois vous accompagne

Le temps ne s'écoule pas de la même manière dans les Shees que dans le monde réel et un jour équivaut à une semaine. Si les aventuriers ramènent Falael Vivant le temps pour les fées sera réduit par sept. Si les aventuriers acceptent cette quête supplémentaire Throbius chargera Boad de les aidés jusqu'à la limite de la forêt de Tantravalles, Aux abords du Sweet Yalow.

Le Sweet Yalow est un vaste fleuve que les aventuriers devront franchir à l'instar du River Malkish est décrit comme un piège naturel pour ceux qui tentent de s'échapper. Ceux qui essaient de flotter sont emporter en aval vers la mer par les cataractes, tandis que ceux qui remontent le courant sont traqués par **des molosses sataniques** (1-4) (*Voir MMp77*) le long des rives. Le Sweet Yallow est donc un faux allié, mieux connu des Skas que des autres, et s'avère être un piège mortel pour ceux qui l'utiliseront pour s'échapper. Deux ponts suivis d'un péage onéreux sur les terres du duché de Moncrif ou du duché de Lalanq suivant ou passe les aventuriers, devra être payer. (*Voir Lyonesse's Adventures.p67,69*) Salamandre Thauberet. Ou Damaro Damar

LES CAVERNES DE QUASQUETON

DESCRIPTION DU NIVEAU SUPÉRIEUR

À l'intérieur du complexe, le niveau supérieur est constitué pour la plupart de briques d'assez belle qualité avec généralement un bon travail de taille de la pierre et de maçonnerie. Il y a bien quelques endroits plus grossiers, ainsi que des parties où la finition n'est pas aussi aboutie qu'ailleurs, mais dans l'ensemble la construction et les travaux d'excavation ont été bien réalisés. Les murs sont relativement lisses et bien finis et sont de façon générale en bon état. Les sols, bien que parfois inégaux, sont également en bon état. Les couloirs font généralement 3 m de large, tandis que les plafonds sont pour la plupart à une hauteur se situant approximativement entre 2,5 et 3 m au-dessus du sol. La pierre noirâtre dans laquelle ont été creusées les salles et cavernes est visible partout. Les portes sont toutes réalisées en bois solide, d'une épaisseur d'à peu près 13 à 15 cm.

MONSTRES ERRANTS

Testez tous les deux tours ; 1 risque sur 6 (lancez un dé à 6 faces). Si vous faites 1, relancez le dé à six faces et consultez-la liste ci-dessous pour déterminer quel type de monstre apparaît. Testez alors pour la surprise. Les abréviations qui suivent sont identiques à celles utilisées et expliquées dans la section intitulée

LISTE DE MONSTRES.

1. **Droll** (1) – CA 0, DV 6, pv 24, AT 4, DG 1-4 (3) griffes ou DG 1-8 (1) Morsure, DE (24 m), JP G1, Mo 8 (*Fiend factory 4*)

2. **Serpents de la mort** (1-2) – CA 7, DV 4, pv 18 chacun, AT 1, Dg 1-6 + drain de niveau ou constriction DG 2-8 + drain de niveau, DE 18 m (6 m), JP HN, Mo 7 (*Fiend factory 5*) peut être repoussé comme un spectre.

3. **Svarts(**1-6) – CA 7, DV 1-1, pv 8, 4, 3, 3, 2, 2, AT 1, DG 1-4 ou suivant arme (1-6)-1, DE 27 m (9 m), JP HN, Mo 6 (*Fiend factory 17*)

4. **Withra** (1-3) – CA 3, DV 4, pv 15, 12, AT 1, DG 1-6, DE (12 m), JP G2, Mo 9 *(Fiend factory 17)*

5. Undead Rats (2-5) – CA 7ou8, DV 1 ou ½ , pv 4, 3, 2, 1, 1, AT 1, DG 1-6 + maladie, DE 36 m (12 m) natation 18 m (6 m), JP HN, Mo 8 (*Fiend factory 75*)

6. **Dark Bats** (1-2) – CA 7, DV 2, pv 8, 5, AT 1, DG 1-8 *(Fiend factory 75)*

ENTRÉE DE LA CRYPTE

ENTRÉE. Vous vous tenez au sommet d'une petit colline, entourés par une dense végétation. Devant vous, un sentier s'enfonce à travers la forêt, montant en direction des falaises de roche noire qui dominent l'horizon. Alors que vous observez attentivement, vous remarquez une ouverture ressemblant à une grotte partiellement dissimulée par les lierres et les branches. C'est comme si la nature elle-même essayait de garder ce passage secret. Il vous suffit de dégager quelques plantes pour vous permettre de passer facilement. Cette ouverture débouche sur un couloir large de trois mètres qui semble s'enfoncer tout droit dans la roche sombre. Au bout du couloir, une grande porte en bois se dresse. Vous remarquez que la porte n'est pas verrouillée, mais un examen plus attentif révèle des éclats de bois sur l'un des bords, suggérant qu'elle a été forcée précédemment.

L'ouverture est assez grande pour permettre à des aventuriers de taille humaine de passer, et il n'y a aucun obstacle immédiat sur le chemin. Le couloir qui s'étend devant eux est de trois mètres de large et semble s'enfoncer droit dans la roche. À la fin du couloir, une grande porte en bois attire leur attention. Elle est actuellement déverrouillée, mais des signes d'effraction passée sont visibles sur l'un des bords de la porte, avec des éclats de bois témoignant de la force utilisée pour la forcer. Si les joueurs décident d'examiner la porte de plus près, assurez-vous de leur faire remarquer ces dégâts. Sinon, il y a 10% chance par aventurier qu'ils le remarquent automatiquement.

1. ALCÔVES.
Après avoir passé l'entrée, vous découvrez un espace sombre avec trois paires d'alcôves. Ces alcôves semblent avoir été conçues pour servir de postes de garde ou de défense contre des intrus. En examinant de près, vous constatez que toutes les paires d'alcôves semble inoffensive, mais elle abrite chacune deux statues anciennes qui gardent silencieusement le passage. Rien ne se passe lorsque vous passez entre elles. Les statues ressemblent à d'anciens gardiens en armure, figés dans le temps, les alcôves n'ont aucune inscription.
Après la troisième paire d'alcôves, le couloir de l'entrée se termine par deux marches qui montent. Au sommet de ces marches, le couloir continue tout droit, mais deux autres couloirs s'y joignent depuis l'est et l'ouest. À cette intersection, vous découvrez les restes d'une lutte au corps-à-corps où cinq combattants sont morts. Trois d'entre eux étaient clairement des aventuriers, tandis que les deux autres étaient des gardes. Si vous examinez les corps, vous pourrez en apprendre davantage sur cette confrontation mortelle.

Après que vos joueurs ont franchi l'entrée sombre, ils se retrouvent dans un couloir austère avec trois paires d'alcôves. Les alcôves semblent avoir été conçues pour servir de postes de garde, mais elles sont actuellement remplies de statues. Tout semble calme jusqu'à ce que l'un des joueurs touche une des statues. Lorsqu'ils les touchent, un mécanisme se déclenche, et la porte d'entrée se referment brusquement derrière eux, par une porte coulissante en métal blindée. La deuxième paire d'alcôves cache en réalité des portes secrètes à sens unique, indétectables depuis leur côté. Ils se retrouvent maintenant dans l'obscurité, avec le couloir qui s'étend devant eux. La troisième paire d'alcôves déclenche un piège magique dès qu'un aventurier touche *le fil de guetteur de la vierge (Lyonesse Adventures P97)* 1 chance sur 6. Les deux statues s'animent soudainement, et une voix menaçante résonne dans le couloir : "INTRUS DETECTÉS ! VOUS N'AVEZ PAS LE DROIT DE PASSAGE !" À ce moment, demandez à chaque joueur de faire un jet de sagesse ou d'intelligence (au choix) pour comprendre que les statues ont sans doute donner l'alarme dans tout le donjon.

À l'intersection, Si les aventuriers examinent les cadavres, vous pourrez en apprendre davantage sur cette confrontation mortelle. Sous-leur reste d'amure les créatures qui se cache 5 Glutineux Voir (FF44)

Gluey ou Glutineux (5) : (Voir monstre FF 44) Points de vie : 16,15,15,12,10 (4d8) CA : 3 (naturelle) Vitesse : 27m Attaques : 1 (1d3) Ces curieuses créatures présente une similitude frappante avec une momie, celles qui possédées des armures s'en sont débarrassées, de taille humaine les plis lâche de sa peau blanc sale ressemble a première vue aux bandelette de cette dernière, la créature est toute aussi vulnérable au feu qu'une momie en raison d'un solvant résineux présent dans ses fluides corporel *voir Manuel des monstres* 77) elle est immunisée au sort de magicien premier niveau à l'exception de projectile magique qui lui inflige 3d8 de dégâts. La peau de cette créature exsude constamment une substance gluante à l'odeur aigre et aux propriétés adhésives. Toute matière autre que la pierre y adhèrera et seul le feu ou l'eau bouillante ou les sécrétions volontaires de la créature peuvent rompre l'adhérence. Ainsi toute arme qui frappe la bête sera collée à elle (et infligera que la moitié des dégâts) Sa tactique favorite est de fixer un adversaire et de s'en servir de bouclier.

2. CUISINE.
Vous entrez dans une très longue salle qui semble être la cuisine du complexe. La pièce est encombrée de toutes sortes d'éléments divers. Dans le coin sud-ouest de la pièce, vous remarquez deux grands foyers de cuisson, assez spacieux pour cuire un animal de la taille d'un daim. L'un des foyers est légèrement plus grand que l'autre, mais ils mesurent tous deux environ 90 cm de profondeur. Les deux foyers sont remplis de cendres et de résidus de charbon brûlé. Un conduit de cheminée s'élève dans le plafond, mais il est trop étroit pour permettre une inspection approfondie.
De longues tables sont alignées le long des murs, et divers récipients sont dispersés sur celles-ci. Certains sont renversés, déversant leur contenu pourri sur la table. Des restes de nourriture avariée sont éparpillés partout, et une odeur nauséabonde emplit la pièce. Vous remarquez un énorme morceau de fromage moisi, entièrement recouvert d'une pourriture verte, qui semble particulièrement dégoûtant.

Des ustensiles de cuisine sont suspendus aux murs, tandis que d'autres sont éparpillés sur le sol de la pièce. À l'exception D'une grande bouilloire en fonte accrochée à une grosse chaîne qui pend du plafond, la plupart d'entre eux sont des marmites et des casseroles de différentes tailles. La bouilloire en fonte est vide.

Cette cuisine abandonnée semble être le domaine d'un être étrange et visqueux qui se terre dans l'obscurité. Alors que vos joueurs explorent la pièce, le bruit de pas résonne, et une créature gluante et baveuse, ressemblant à une gelée géante, surgit des ombres. La gelée géante a une couleur verdâtre et des morceaux de nourriture avariée semblent flotter en elle.

Gelée Géante (1) : (*Voir monstre similaire Chaoticus Simboticus Ffa 15*) Points de vie : 12 (3d8) CA : 6 (naturelle)
Vitesse : 15 pieds (glissement)
Attaques : 2 sorts de paralysie de masse par jour jet nécessite un jet de protection à -2. Si tous les aventuriers dans la pièce échouent à leur jet de protection alors la gelée drainera l'énergie des personnages et les engloutira dans sa masse gélatineuse.
Faiblesses : Vulnérabilité au feu.
Résistances : Immunité aux attaques physiques tranchantes et perforantes, Immunité aux attaques magiques.
Compétences : Dissimulation (+4)

Si le charme n'a pas opéré sur les joueurs alors la gelée géante tombe du plafond pour attaquer les aventuriers, cherchant à les engloutir dans sa masse gélatineuse et acide. Pseudopode : +4 pour toucher, portée 3m, une cible. Dégâts : 2d6 + 2 dégâts acides. ou Les récipients renversés, les restes de nourriture avariée et les ustensiles de cuisine sont des éléments qui peuvent être utilisés pendant le combat, offrant aux joueurs des opportunités de stratégie.
En explorant la cuisine après avoir vaincu la gelée géante, les joueurs trouvent un petit coffre en bois caché sous l'un des récipients renversés sur l'une des longues tables. À l'intérieur du coffre se trouve un trésor : 50 pièces d'or (p.o.)
Un anneau en argent incrusté d'une petite émeraude (valeur de 100 p.o.) Une potion de soins mineure (2d4 + 2 points de vie)
Une petite fiole argentée contenant une substance étrange, que les joueurs peuvent identifier avec succès s'ils possèdent des compétences en alchimie ou s'il possède le sort identification (cette substance peut être liée à une quête future ou utilisée pour des potions ou des sorts).

3. SALLE À MANGER.
Vous entrez dans une grande salle qui sert de salle à manger principale pour le complexe. Elle est sobrement décorée, sans objets de grande valeur apparents. Les murs sont ornés de boiseries finement sculptées jusqu'à une hauteur de 2,50 mètres, tandis que les murs en pierres présentent des motifs simples mais élégants. La salle est meublée de nombreuses tables et chaises en bois, de conception simple mais pratique. Seules deux chaises se distinguent, étant les sièges réservés des illustres habitants de la forteresse, Zelligar et Rogahn. Ces chaises sont en noyer richement sculptées, taillées dans un énorme bloc du même bois qui recouvre une partie du mur dans l'angle nord-est de la salle. Si vous les examinez de plus près, vous remarquerez qu'elles sont en fait fixes, intégrées à la structure en bois, ce qui les rend impossibles à déplacer. Malheureusement, leur grande beauté est ternie par une moisissure verte qui les recouvre par endroits. Il est évident que ces chaises n'ont pas été utilisées depuis très longtemps. D'autres tables et chaises en érable dur sont réparties dans la salle, et certaines sont renversées. Tous ces meubles montrent des signes d'usure, bien qu'il soit évident qu'ils n'ont pas été utilisés récemment. L'odeur de moisi et de renfermé imprègne la pièce, témoignant de son abandon depuis longtemps.

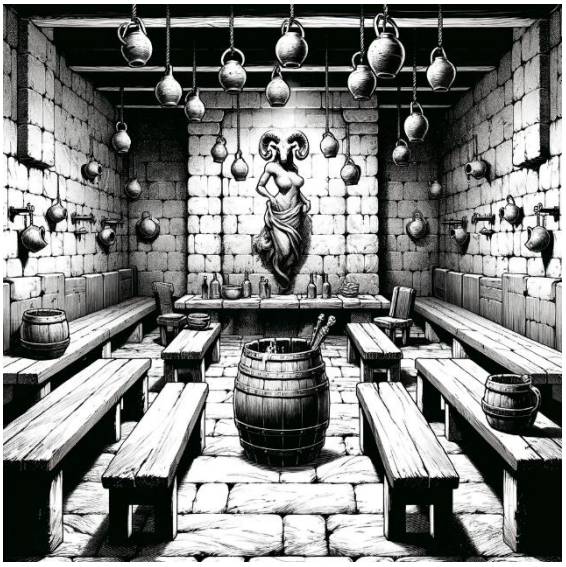
Cette salle à manger, autrefois l'endroit de somptueux festins en l'honneur des invités de la forteresse, est maintenant marquée par l'abandon et la désolation. Les boiseries finement sculptées sur les murs et les motifs élégants gravés dans la pierre témoignent de l'attention portée à la décoration de la salle, bien que les objets de grande valeur aient été retirés ou volés au fil du temps. Alors que vos joueurs explorent la pièce, vous pouvez discrètement décrire un bruissement sourd venant des coins sombres de la salle. Soudain, une horde de créatures maléfiques surgit des ombres, se précipitant vers les aventuriers. Ces créatures sont des gremlins malfaisants, petites et agiles, avec des griffes acérées et des yeux luisants.

Gremlins Malfaisants (x5) : (*Voir description Ffa p6*)
Points de vie : 15,10,8,6,5 chacun (1d8 + 1) CA 8
Vitesse : 18m Attaques : Griffes : +3 pour toucher, portée 5 pieds, une cible. Dégâts : 1d4 + 1 trident dégâts perforants.
Compétences : Furtivité (+5), Tromperie (+2)

Les gremlins malfaisants attaquent avec une agressivité féroce, cherchant à désarçonner et à déstabiliser les aventuriers. Le combat se déroule dans la salle à manger déserte, avec des meubles renversés servant de couverts de protection improvisés. Toutes les armes normales ou magiques utilisées contre un gremlins à 50% de chance de mal fonctionner – les armes normales peuvent se briser ou devenir molle, Les projectiles peuvent rebondir ou se transformer en tarte à la crème inoffensives, les armes magiques perdent leur pouvoir et même l'inverser.

Après avoir vaincu les gremlins, les joueurs ont l'occasion d'explorer davantage la pièce. Sous l'une des tables renversées, ils découvrent un petit coffre en bois orné de symboles anciens. À l'intérieur du coffre se trouve un trésor : 100 pièces d'or (p.o.) Un collier en argent orné d'une pierre précieuse bleue (valeur de 250 p.o.) Une petite clé en or gravée d'un motif énigmatique (peut être liée à une quête future ou à un mystère dans le complexe).

4. SALON.
Vous entrez dans une antichambre accessible depuis une porte située dans le mur sud de la salle à manger. Cette pièce semble avoir été utilisée pour des réunions et des moments de détente avant et après les repas. Il est évident que la boisson était le passe-temps préféré ici, car de nombreuses chopes en terre cuite sont suspendues à une rangée de crochets sur le mur, bien que de nombreuses d'entre elles manquent à l'appel. Dans un coin de la pièce, vous apercevez un tonneau de bière, dont l'odeur subsiste encore légèrement, bien qu'il soit désormais vide. Les murs de pierre présentent une texture rugueuse et une apparence inhabituelle, mais ils sont dépourvus de toute inscription ou décoration. De chaque côté de la pièce, de longs bancs en bois sont fixés contre les murs. Ceux qui s'asseyaient sur ces bancs faisaient tous face au centre de la pièce, où se trouve une statue à taille réelle d'une femme centaure nue, tendant les bras dans une pose très séduisante. La statue est visiblement en marbre blanc et semble avoir une grande valeur.



Cette antichambre, qui servait autrefois de lieu de rassemblement avant et après les repas, est maintenant plongée dans un silence inquiétant. .. La statue est solidement ancrée dans le sol et ne peut pas être déplacée sans un équipement adéquat. Même les personnages les plus forts ne pourraient pas la déplacer. Soudain, vous pouvez discrètement faire un jet de dé pour déterminer si les joueurs remarquent un mouvement inhabituel dans la pièce. Alors que les aventuriers scrutent la statue, celle-ci prend vie, se détachant du sol pour révéler sa véritable nature.

Sandestin (femelle) (1) : Points de vie : 20 (5d8) Armure : 6
Vitesse : 12m (*voir Lyonesse Adventures p83-84*)
Magie féérique : Ils peuvent lancer des (1-6) sorts mineurs de fées (1-4) sorts de sandestins et (1-2) mordets.
Science de l'initiative : ajoute systématiquement +1-4 a leur jet d'initiative (*Il y a 1chance sur 10 que ce soit une Daihaks*)
Aversion divine : Les sandestins détestent les divinités il gagne un bonus racial de +2 face aux clercs qui utilisent des sorts divins.
Frappe Vengeresse : Chaque fois que la créature est touchée, elle a droit à une attaque en retour.

Après avoir vaincu la Sandestin, les joueurs peuvent décider d'explorer davantage ou de récupérer le trésor qui les attend. Le coffre sous la statue contient des récompenses pour leur bravoure. 300 po : Une amulette en argent sertie d'une gemme rouge : Cette amulette confère un bonus de +1 à la sauvegarde de Constitution lorsqu'elle est portée.
Dans un compartiment secret prés des poutres de la pièce on peut trouver 1 chance sur 10 (plus si classe de voleur) : Un parchemin ancien avec un sort de restauration : Ce parchemin contient un sort de *retour à la vie*, et un sort *délivrance de la pétrification* sur une créature pétrifiée, un membre du groupe s'il est affecté par le regard pétrifiant de la santestin ou pour aider d'autres individus pétrifiés rencontrés au cours de l'aventure... Il contient aussi un sort *de guérison légères des blessures*

5. CHAMBRE DU MAGICIEN.
Vous entrez dans l'ancienne chambre personnelle de Zelligar, maintenant celle que c'est visiblement approprié le magicien Carfilioth. La pièce est plutôt austère, mais ce qui attire immédiatement votre attention est une gigantesque gravure murale qui recouvre presque tout le mur nord. Cette gravure détaillée s'étend sur environ 8 mètres de long et représente un puissant magicien, probablement Carfilioth lui-même, se tenant au sommet d'une colline et lançant un sort sur une armée en fuite dans la vallée en contrebas. Les murs Est et Ouest de la chambre sont pourvus de décoration, à l'exception de plusieurs patères pour suspendre des vêtements. Il y a très peu de mobilier dans la pièce. Le lit de Carfilioth, dans le coin sud-est, est particulièrement remarquable. Il possède un sommier en bois de rose finement sculpté, avec la tête de lit portant le nom de Carfilioth en lettres dorées. Ce lit est d'une grande valeur, mais il est trop massif pour être déplacé sans être démonté. À côté du lit, une petite table de nuit en bois de rose est présente, avec un tiroir fermé à clef. Il y a également une table avec trois chaises dans la pièce, sans grande valeur ni intérêt. Sur la table se trouvent un pichet et trois tasses en étain.

La poignée du tiroir est piégée avec une aiguille, prête à piquer quiconque la saisit, infligeant un point de dégât. Cette aiguille une fois retirer du piège ressemble à une **aiguille à coudre** ordinaire.

Elle possède le pouvoir que celui qui la trouve soupçonne le pouvoir quelle à réellement. Si un joueur pense que c'est une aiguille de désintégration alors pour lui elle agira comme un désintégrateur et rien d'autre. Cependant tout autre joueur peut avoir son propre pouvoir pour l'aiguille (y compris les pouvoirs nuisibles, par exemple si un joueur croit que l'aiguille en la ramassant est empoisonnée, il devra réussir un jet de protection contre le poison. L'aiguille ne peut pas avoir le même pouvoir pour deux personnages. Chaque fois qu'un pouvoir est utiliser une perte de 5 points de la caractéristique principale doit lui être soustrait. Cette perte ne peut être récupérer avant un mois (*Voir Ffa page1*) La table avec les trois chaises et les ustensiles en étain n'a que peu de valeur. Le pichet vaut 15 pièces d'or, tandis que les tasses valent chacune 5 pièces d'or.

6. BUREAU.
Vous entrez dans le bureau de Zelligar, qui semble être resté largement inutilisé depuis des années. Dans un coin, des piles de vêtements recouverts de poussière s'entassent, mais ils sont en si mauvais état qu'ils n'ont aucune valeur.
Sur les murs, plusieurs capes et manteaux pendent, tous dans un état déplorable. Une étagère en bois dans l'angle le plus éloigné de la pièce contient quatre gros livres qui semblent provenir de la bibliothèque. L'un d'eux traite de l'histoire des contrées avoisinantes, un autre est une encyclopédie sur les plantes rédigée en elfique, un troisième est un journal personnel de Zelligar racontant une de ses anciennes aventures (écrit en elfique), et le dernier est un ouvrage sur la météorologie en langue commune.
Le long d'un des murs, une lanterne est accrochée, mais elle est vide d'huile et n'a pas été utilisée depuis longtemps.
Dans un coin, une petite table est couverte de papiers poussiéreux, maintenus en place par un presse-papier en pierre orné d'un Z fantaisiste. Les feuillets sont écrits en langue commune et traitent de sujets banals, tels qu'un inventaire des vivres, des dépenses, des notes sur l'état du complexe, et des messages reçus par Carfilioth. La date la plus récente sur ces papiers remonte à plus de trois jours.

Le bureau de Zelligar, bien que négligé depuis longtemps, renferme quelques éléments intéressants dont un petit miroir à main. Les capes et les manteaux suspendus pendent dans un état délabré, à l'exception d'un qui pourrait valoir jusqu'à 15 pièces d'or s'il était vendu. Les quatre gros livres sur l'étagère proviennent de la bibliothèque du complexe. Le premier est un ouvrage sur l'histoire des régions environnantes, sans informations extraordinaires. Le deuxième est une encyclopédie sur les plantes rédigée en elfique, ce qui le rendra incompréhensible pour ceux qui ne maîtrisent pas cette langue. Le troisième livre est le journal personnel de Zelligar, écrit en elfique, relatant une de ses anciennes aventures. Il pourrait être vendu à un vendeur de livres pour jusqu'à 50 pièces d'or, mais cela pourrait attirer l'attention indésirable. Le dernier livre traite de la météorologie en langue commune, mais il est essentiellement un ouvrage basique et contient quelques notes manuscrites de Zelligar, indéchiffrables sans un sort de lecture des idiomes étrangers.

La lanterne accrochée au mur peut fonctionner à nouveau si de l'huile est ajoutée.

Curiosité : « La Chaise Parleur » À première vue, une chaise en bois ordinaire se trouve près du bureau de Zelligar. Cependant, lorsque l'un des joueurs s'assoit sur cette chaise étrange et tente de se lever, il découvre qu'il est incapable de bouger. La chaise semble avoir pris vie et l'immobilise. Le personnage piégé sur la chaise entend soudainement une voix mystérieuse et énigmatique résonner dans sa tête. Cette voix prétend être celle de l'âme emprisonnée de Zelligar lui-même. Elle explique qu'elle a été piégée dans la chaise par un sortilège puissant et qu'elle cherche désespérément à être libérée. Le joueur piégé a désormais le choix : il peut décider d'aider l'âme de Zelligar à être libérée en résolvant une énigme magique associée à la chaise, ou il peut tenter de se libérer par la force, ce qui entraînera des conséquences imprévisibles.

Si le joueur choisit de résoudre l'énigme, il devra coopérer avec ses compagnons pour résoudre un mystère complexe lié à l'histoire de Zelligar. La réussite de cette énigme pourrait non seulement libérer l'âme emprisonnée, mais aussi révéler des informations importantes sur le passé du magicien et du complexe.

Le Miroir des Âmes :
Énoncé : "Devant toi, un miroir sombre réfléchit les secrets. Trouve ce qui n'est pas réfléchi, et tu trouveras la clé de ma libération."
Solution : Le miroir reflète tout sauf l'objet placé sur la petite table à côté de la chaise, qui est le presse-papier orné d'un Z. En retirant cet objet du miroir, le joueur découvre la vraie clé et la serrure sur la chaise pour libérer l'âme de Zelligar.
Si le joueur opte pour la méthode de la force, la chaise peut réagir de différentes manières, déclenchant :

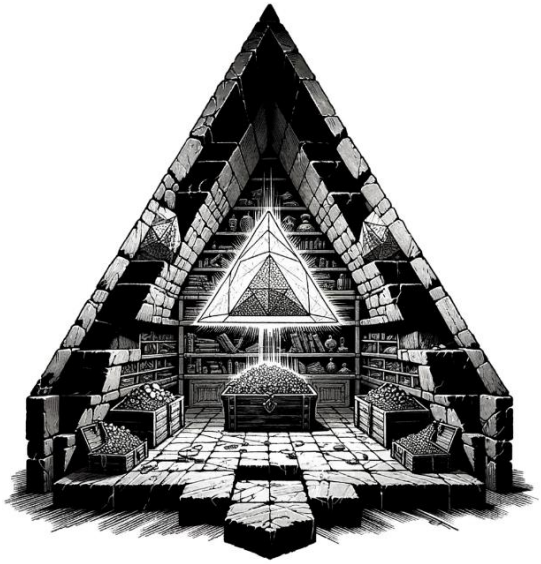
(1) piège : La chaise ouvre alors la fenêtre, une créature à 30% d'être éjecter hors de la forteresse par la fenêtre grâce à un

Mécanisme pivotant. La chute est longue 24mètres plus bas le personnage-joueur sans doute mort à la suite des dégâts de 4d6 est emporté par la rivière en aval ou attaqué par des dentoïdes plus bas (*Voir FFII page 102*) et des molosses sataniques s'il s'en sort vivant il lui faudra attendre au moins 12-24 tours avant de rejoindre le groupe et passant par les grottes, cette prouesse lui fera alors connaitre l'existence de celles-ci. Si son personnage est mort, le joueur pourra tirer alors un nouveau personnage victimes des geôles de Carfilioth salle 18-20.

(2) Malédiction (*voir mordets Lyonesse Adventures Pge117*)

(3) Libère brusquement l'âme d'un monstre errant voir Table p9.

7. ANNEXE DU MAGICIEN.
Vous entrez dans une pièce inhabituelle, une annexe de la chambre de Zelligar. Elle a une forme très étrange, évoquant un triangle. Les murs de pierre sont plus épais ici, suggérant que cette pièce était utilisée pour la méditation, l'étude et la pratique de la magie. Le sol près du mur sud semble inégal et noirci, comme s'il avait été exposé à une chaleur intense. Cependant, ce qui capte immédiatement votre attention, c'est la partie sud de la pièce. Dès que vous franchissez la porte et éclairez l'intérieur, vous découvrez un spectacle impressionnant. Deux grands coffres en bois, débordant de bijoux, de pièces d'or et de gemmes scintillantes, sont disposés ici. C'est un trésor d'une valeur inestimable !!



Cette pièce est en réalité un piège habilement conçu. L'illusion du trésor que voient les joueurs est permanente, mais elle est liée à un mécanisme dissimulé. Dès qu'une créature touche n'importe quelle partie de ce faux trésor, l'illusion sera temporairement dissipée et la vraie nature apparait : Cette pièce est une création inhabituelle, typique du style excentrique de Zelligar. La véritable curiosité de cette pièce se trouve au centre de la partie sud anciennement cachée par l'illusion, là où la chaleur apparente est la plus intense. Une statue de marbre blanc à taille humaine est placée au milieu. Cette statue représente le mage Zelligar dans une posture de méditation, tenant un livre ouvert devant lui. La statue elle-même semble dégager une aura mystérieuse.

Lorsqu'un personnage touche la statue en plaçant ses mains sur le livre ouvert, il sera subitement enveloppé par une étrange

énergie magique. Le personnage disparaîtra pendant un court laps de temps, puis réapparaîtra dans une autre pièce du donjon, Aléatoirement déterminée ou déterminée par le Maître de Jeu.

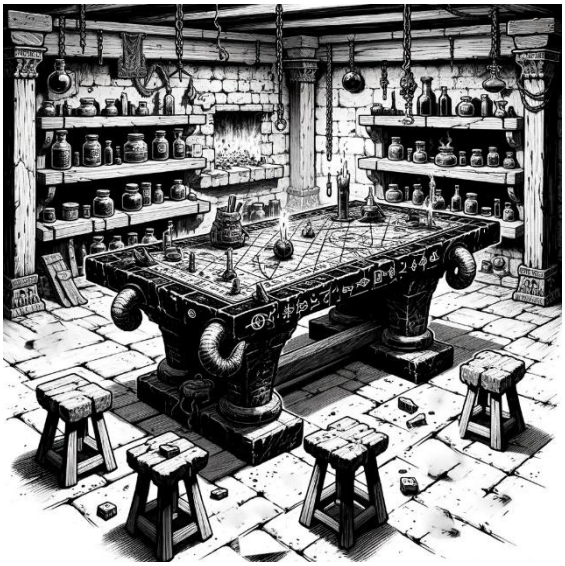
8. ATELIER DU MAGICIEN.
Vous entrez dans une pièce qui semble être un atelier de magicien. Plusieurs tabourets en bois sont dispersés dans la salle, certains d'entre eux sont renversés. Au centre de la pièce, vous remarquez une grande table en ardoise noire. La table en ardoise est couverte d'une épaisse couche de poussière, mais ce qui attire vraiment votre attention, c'est une inscription étrange gravée à sa surface.
L'inscription est composée de runes mystérieuses que vous ne comprenez pas. Elle semble être le point focal de la pièce. Alors que vous examinez l'inscription de plus près, vous remarquez que la pièce semble étrangement calme, presque comme si le temps s'était arrêté. Le long du mur nord, de chaque côté de la porte qui mène au laboratoire, se trouvent des placards en bois, Ils ne sont pas fermés à clef, et à l'intérieur se trouvent des récipients en verre ou en terre contenant différents composants chimiques et ingrédients Il y a quarante récipients de ce type, ainsi qu'un plus grand bocal.

Au centre de cette grande table en ardoise, une inscription runique est gravée. Cette inscription est le déclencheur d'une énigme magique que Carfilioth conçue pour ceux qui osent explorer son donjon. Lorsqu'un personnage interagit avec l'inscription runique (par exemple, en la touchant ou en la lisant à haute voix), Les portes se fermeront dans tout le donjon, et des 4 chaines et des entraves attacheront la créature afin de la fixée sur sa la table. Pour les briser il faut une force de 18 ou plus. Cette table est en fait une table d'alchimiste capable d'extraire l'essence vitale de son prisonnier.
Certaines fioles contiennent de ce liquide de vie mais seulement multipliez la sagesse d'un personnage par 5 et cela donnera le pourcentage de chance divisé par deux qu'il a de l'identifier.

Ce sont 1-2 potions de couleur vert foncé qui contiennent l'essence de vie soit l'équivalent de 2-6 DV.

La table d'alchimie ou extracteur de Vie a été créé par Carfilioth lui-même car il est obsédé par l'idée de devenir immortel. Le magicien a passé des années à travailler sur sa création, utilisant des sorts et des formules alchimiques pour donner vie a cette table alchimique travail unique fait de métal et d'une pierre

Rare. Le résultat est un instrument de torture terrifiant, qui permet a Carfilioth d'extraire l'énergie vitale, à la recherche de victimes à sacrifier pour maintenir son existence éternelle. Si un personnage parvient à vaincre Carfilioth, il peut trouver un trésor intéressant dans sa cachette. Avec la clef que porte Carfilioth sur lui les aventuriers découvriront sous la table un tiroir avec un anneau d'invisibilité incrusté dans le tiroir *(voir DMG126)*



9. LABORATOIRE DU MAGICIEN
Vous entrez dans une pièce vaste et étrangement fascinante qui semble être le laboratoire de Carfilioth. Les murs sont recouverts de runes énigmatiques et de symboles magiques, donnant à la pièce une atmosphère mystérieuse.
Au centre de la pièce, vous remarquez un grand squelette de géant dans le mur nord-est du laboratoire. Son crâne est fendu, ce qui semble indiquer qu'il s'agit des restes d'un chef de géant. Les tables en bois, similaires à celles que vous avez vues dans l'atelier voisin, sont dispersées dans la pièce, certaines renversées et vides.
Une table en pierre, plus petite que celle de la pièce voisine, occupe également une place centrale. Vous observez une bouteille en verre fumé posée sur l'une des tables en bois.
Sous l'une des tables en bois, vous découvrez un anneau en "or" brillant. Sur le mur ouest, un grand chevalet en bois attire votre attention, et il semble avoir été utilisé pour des activités sinistres, laissant une traînée de sang séché.
Un grand parchemin tendu sur le mur sud contient des écrits magiques indéchiffrables pour le moment. La pièce abrite également une fosse à feu, un bloc de pierre utilisé comme table, des cuves en bois vides, des récipients en verre et en terre, un cercueil en bois, des tonnelets et des étagères remplies de récipients en verre et en terre, ainsi que des encens en poudre de différentes couleurs.
Le laboratoire de Carfilioth est clairement un lieu où des expériences magiques ont eu lieu, mais il est maintenant silencieux et mystérieux, attendant que vous découvriez ses secrets.

Si la bouteille fumée est ouverte, un gaz s'échappe bruyamment. Ce gaz est inoffensif, mais il provoque un fou rire incontrôlable chez ceux qui l'inhalent.

L'anneau en "or" sous la table en bois est sans valeur et n'a aucune propriété magique. Il peut être utilisé pour tester la perspicacité et la méfiance des joueurs.

Le grand parchemin sur le mur sud contient des écrits magiques qui peuvent être déchiffrés à l'aide d'un sort de lecture de la magie. (Sort de niveau 2 : *Corde Enchantée*) Le laboratoire contient divers récipients en verre et en terre, ainsi que des cuves en bois vides, mais ils ne renferment rien de précieux ni de magique.

Géant squelette (1) : Points de vie : 35 (4d8+4) Armure : 3 Vitesse : 12m Attaque (2/1)

Il mesure environ 3,60 m de haut et semble constitué d'ossements de géants. Il est armé armés d'un épieu en os (1d12 de dégât). Il a un bouclier, ce qui lui rend CA 3 Un petit feu magique brûle dans leur cage thoracique, il s'agit là d'un reliquat des sortilèges qui leur ont donné vie. Ces flammes prennent naissance juste au-dessus du pelvis et viennent leur lécher le cou. Bizarrement, elles n'infligent pas la moindre marque aux endroits où elles entrent en contact avec les os.

Le squelette peut, 1 fois par heure (6 tours), glisser la main entre ses côtes et en tirer une poignée de flammes qu'il lui est possible de jeter comme s'il s'agissait d'une boule de feu infligeant 8d6 points de dégâts (total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi). Étant lui-même immunisé contre le feu sous toutes ses formes, il n'hésite pas à utiliser cette attaque dans un espace clos.

Les squelettes géants ne sont pas affectés par les sorts de type sommeil, charme et immobilisation. Le froid ne leur inflige que demi-dégâts, et ils ne bénéficient d'aucune protection particulière contre l'électricité. Les armes tranchantes ou perforantes ne leur délivrent que des demi-dégâts, et les projectiles de taille normale (flèches, carreaux, etc) 1 point seulement par impact. Les armes contondantes les affectent normalement.

Ces morts-vivants peuvent être repoussés par les prêtres et les paladins, mais ils résistent mieux que les squelettes normaux (on considère qu'ils sont l'équivalent de momies). L'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts par fiole.

Dans les tonneaux se cache 3 Nilebogs :

Nilebog (3) (*Voir FF p65*) : Points de vie : 6,6,5 (1d8-1) CA: 6 Vitesse : 36m Attaque (1) : 1d6 + Lancer des Tonneaux 2-8 de dégâts Les pouvoirs du nilebog incluent aussi la curieuse caractéristique de lui rendre des points de vie quand elle est frappée, le gain étant équivalent aux dégâts infligés. Elle ne perd des points de vie que par l'emploi de sort de soins, l'ingestion forcée d'une potion de soin, et autres actions similaires.

10. RÉSERVE.
Vous avez découvert une très haute salle de forme irrégulière dissimulée derrière une porte secrète. La pièce est remplie de provisions, principalement stockées dans des barils et des tonneaux. Vous estimez qu'il y a environ 60 de ces conteneurs, disposés en deux rangées le long des murs nord-ouest et est de la pièce. Chacun de ces barils et tonneaux porte des lettres qui indiquent leur contenu. Si vous examinez de près l'un de ces récipients, vous pouvez lancer un dé (d20) pour déterminer les lettres inscrites dessus. Si vous décidez de l'ouvrir, vous trouverez à l'intérieur ce qui correspond à ces lettres. Cependant, gardez à l'esprit que bien que les provisions soient toujours comestibles, elles ont un arrière-goût désagréable en raison de leur longue conservation.

La réserve dissimulée derrière la porte secrète contient une grande quantité de provisions, principalement stockées dans des barils et des tonneaux. Bien que vous estimiez qu'il y a environ 60 de ces conteneurs, ils ne sont qu'une fraction de la capacité totale de la pièce.

Chacun des barils et des tonneaux est étiqueté avec une ou plusieurs lettres qui indiquent son contenu. Si les joueurs décident d'examiner de près l'un de ces récipients, vous pouvez leur faire lancer un dé (d20) pour déterminer les lettres inscrites dessus. S'ils choisissent de l'ouvrir, ils trouveront à l'intérieur ce qui correspond à ces lettres.

1 TL : Orge 2 B : Farine de blé 3 FT : Farine de seigle
4 MK : Porc salé 5 GG : Cornichons au vinaigre
6 HU : Raisins 7 EJ : Poisson en saumure
8 Y : Pommes séchées 9 PF : Pois 10 SD : Bière
11 Z : Miel 12 AW : Vin 13 OG : Eau 14 XR : Savon noir
15 LC : Sel 16 VW : Lard 17 QS : Épices 18 H : Graines de tournesol 19 UT : Sucre candi 20 JS : Champignons séchés

Caché derrière les tonneaux ce trouve un monstre particulier : **Le monstre poupée russe** *(Ffa page 34)*

Lorsqu'il est aperçu pour la première fois le monstre poupée russe aura l'apparence d'un géant de pierre avec toutes les caractéristiques probabilité de toucher est celle de cette créature. Cependant lorsqu'il a perdu 10 points de vie sa peau se décolle, se désintégrant au passage pour devenir un géant des collines à l'interieur, celui-ci combattra comme un géant des collines standart jusqu'à ce qu'il subisse 10 autres points de dégats moment auquel se décolle sa peau a nouveau et un ogre apparait. Ce processus continue suivant la séquence suivante :
10 points de vie plus tard un Goblours apparait
9 points de vie plus tard un Gnoll
8 points de vie plus tard un Hobgobelin
7 points de vie plus tard un orc
6 points de vie plus tard un gobelin
5 points de vie plus tard un Kobold avec 4 points de vie

Géant de pierre *(Voir MM p49*) : Points de vie : 70 (9d8+1-3) CA : 0 Vitesse : 36m Attaque (1) : 3d6 + Lancer des Tonneaux 2-20 de dégâts Géant **des collines** *(Voir MM p48)* : Points de vie : 60 (8d8+1-2) CA: 4 Vitesse : 36m Attaque (1) : 3d6 + Lancer des Tonneaux 2-16 de dégâts **Ogre** (*(Voir MM p82) :* Points de vie : 40 (4d8+1) CA : 5 :Vitesse : 27m Attaque (1) : 3d6 + Lancer des Tonneaux 2-12 de dégâts

Goblours (*Voir MMp53*) Points de vie : 20 (3d8+1) CA : 5 Vitesse : 27m Attaque (1) : 2d8 + Lancer de petits Tonneaux 1-10 de dégats **Gnoll** (*Voir MM51*): Points de vie : 12 (2d8) CA : 5 Vitesse : 27m Attaque (1) : 1d6 + Lancer des Tonneaux 2-8 de dégâts **Hobgobelin** (*Voir MM58*) Points de vie : 6 (1d8) CA : 5 Vitesse : 27m Attaque (1) : 1d6 + Lancer des Tonneaux 2-6 de dégâts **Gobelin** (*Voir MM52*) Points de vie : 5 (1-7) CA : 6 Vitesse : 18m Attaque (1) : 1d6 + Lancer des Tonneaux 2-5 de dégâts **Kobold** (Voir MM66) Points de vie : 4 (1-4) CA : 7 Vitesse : 18m Attaque (1) : 1d4 + Lancer des Tonneaux 2-4 de dégâts .

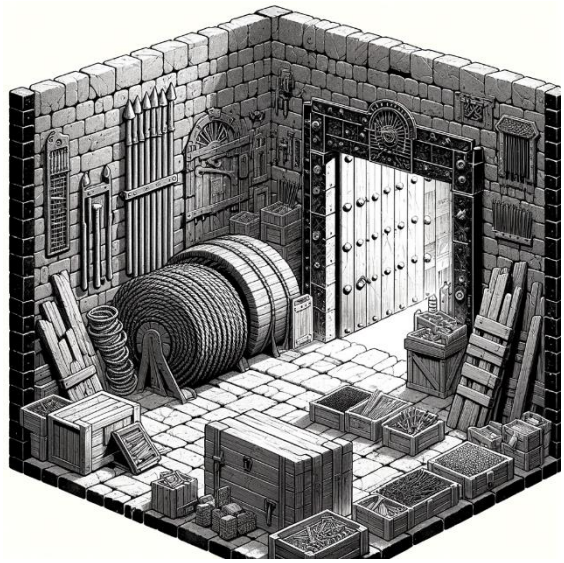
On pourrait pensée que c'est la fin logique mais no. Surgissant des restes mourant du Kobold Tel une balle sorti d'un révolver

arrive un être-fée malicieux à la peau brun clair (Falaêl) du fort Thripsey (*voir Lyonesse's Adventures p78, 112, 116*) qui à manipulée tout la poupée, il deviendra immédiatement invisible saisira l'objet de valeur le plus proche en général un objet magique puissant et fera de son mieux pour s'échapper avec.

11. ENTREPÔT.
Vous entrez dans ce qui semble être un entrepôt de la forteresse. La pièce est plutôt vide, principalement remplie de matériel de construction. En explorant la pièce, vous découvrez les éléments suivants :
Un rouleau de corde très épaisse, d'une longueur de 60 mètres.
Une boîte de 50 pointes en fer.
Une boîte de clous en métal.
Un empilement de poutres en bois, chacune mesurant 3 mètres de long sur 15 centimètres de large et 15 centimètres d'épaisseur (il y en a environ 80).
Un sac de mortier de construction, presque vide.
Un tas de blocs de pierre, chacun mesurant 15x15x30 centimètres (environ 400 blocs).
Six portes en bois alignées contre l'un des murs.
Une grande boîte contenant un assortiment de pièces détachées telles que des verrous de différentes sortes, des gonds, des poignées de portes, des goupilles en métal, etc.
Une jarre de colle séchée.

L'Entrepôt Temporel : Cette salle est en réalité un entrepôt temporel mystérieux. Lorsque les personnages entrent dans l'entrepôt, ils découvrent le matériel de construction tel que décrit précédemment. Cependant, à un moment donné, l'un des personnages remarque une étrange porte métallique (*porte de fer voir objet magique Lyonesse's Adventures p102*) dans un coin de la pièce. Lorsqu'ils l'ouvrent, ils sont aspirés à travers le temps.

Les personnages se retrouvent alors dans une version alternative du même entrepôt, mais dans une époque différente. Le matériel de construction est légèrement différent, les portes en bois ont une apparence plus ancienne, les poutres en bois sont neuves, etc. Chaque fois que les personnages ouvrent la porte métallique, ils sont transportés vers une époque différente, que ce soit dans le passé ou dans le futur. Cette utilisation de l'entrepôt peut être utilisée pour créer des scénarios temporels fascinants où les personnages doivent résoudre des énigmes, interagir avec des versions passées ou futures d'eux-mêmes, ou même changer le cours de l'histoire en utilisant les objets et les connaissances qu'ils acquièrent à travers les époques. Le Maître de Jeu peut également introduire des éléments de conflit temporel, où les actions des personnages ont des répercussions sur le présent et l'avenir.



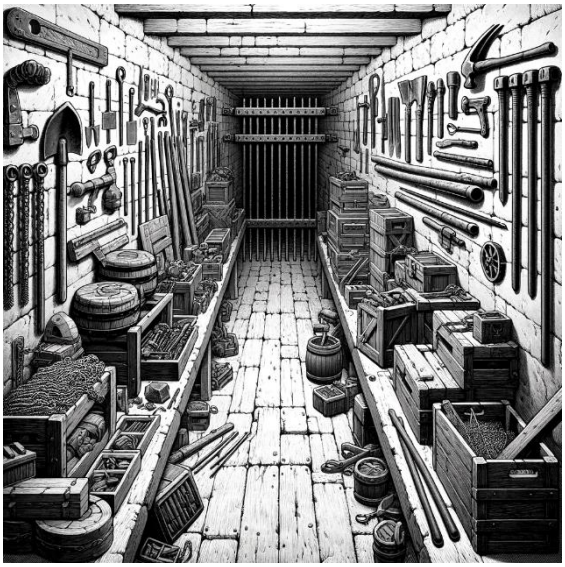
12. BIBLIOTHÈQUE
Lorsque vous entrez dans la bibliothèque de Quasqueton, vous êtes immédiatement frappés par la beauté de la pièce. Une double porte en chêne finement ciselée vous accueille, et le sol est recouvert d'une fine couche de poussière qui cache en réalité une surface brillante en granit rouge poli. Le motif de ce sol est composé de larges blocs de pierre qui s'étendent uniformément jusqu'à 30 cm des murs, formant les lettres R et Z séparées par une esperluette au centre de la pièce. Trois grandes tables en chêne sont placées dans différentes parties de la bibliothèque, chacune entourée de chaises en bois. Deux luxueux divans moelleux occupent les coins de la pièce, bien que le temps et le manque d'entretien les aient rendus défraîchis et poussiéreux. Des appliques murales pour des torches sont fixées le long des murs, mais ce qui attire particulièrement votre attention, ce sont de petites cages scellées dans le mur nord. Elles renferment des scarabées de feu, des insectes étranges qui émettent une lueur rougeoyante, illuminant cette partie de la bibliothèque de manière sinistre et mystérieuse.

La bibliothèque de Quasqueton semble être un endroit d'une grande importance, mais en réalité, elle ne contient que très peu

de livres, tomes et grimoires, tous sans intérêt ni utilité pour les aventuriers. Les parchemins rangés sur une étagère du mur est sont tout aussi insignifiants. Il n'y a rien de véritablement précieux ou magique dans cette bibliothèque. Si les aventuriers réussissent toutefois un jet de chance inférieur à 20% ils pourront trouver parmi les livres un parchemin de *Dissipation de la magie.*

Les cages de scarabées de feu sont en fait un élément de décoration exotique, conçu pour ajouter une touche mystérieuse à la pièce. Les insectes semblent vivre éternellement grâce à un enchantement, mais leur présence n'a aucune incidence sur L'intrigue ou le jeu. En fin de compte, la bibliothèque est une fausse piste, un moyen de dérouter les aventuriers et de les amener à chercher des indices ailleurs dans la forteresse.
* Si une fouille exceptionelle est tentée (Jet de chance à 5%) par un des PJ Alors celui-ci pourra trouver une étrange potion : qui après identification par un magicien sera une potion de « fin »

Le personnage qui la boit (1 dose) arrivera à la fin, soit à la fin des cavernes, soit disparaitra sur un autre plan ou en stase jusqu'à ce que le groupe est ateint la salle 55 ou 56 (Au choix du MD)

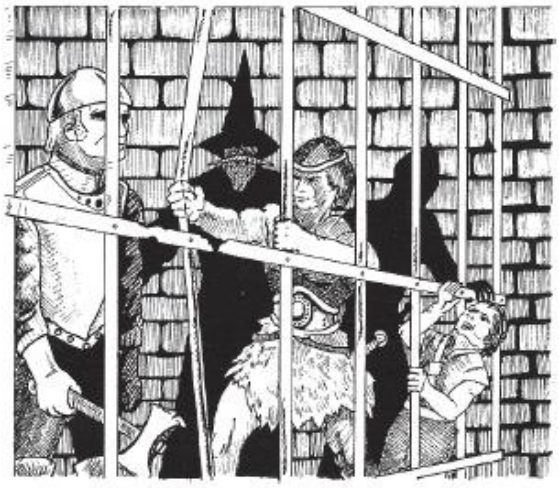


13. RESSERRE.
La resserre est une salle étroite utilisée principalement pour stocker divers outils, équipements et fournitures.
Une boite de chevilles en bois
Un rouleau de corde fine, d'une longueur de 15 m
Un rouleau de grosse chaîne, d'une longueur de 21 m
Un rouleau de mince fil de cuivre, d'une longueur de 3 m
Des pics de mineur (32), tous en mauvais état et inutilisables
Des ciseaux à bois (15)
Des pelles (13)
Des tonneaux vides (11)
Des maillets (8)
Des barres de fer (29, chacune ayant un diamètre de 2,5 cm et une longueur de 2,40 m)
Un étau en fer (mâchoires de 30 cm)
Des vérins (2), cassés
Des scies passe-partout (2, pour 2 hommes chacune)
Des scies à métaux (4)
Une caisse à outil de maçon (contient une truelle, un ciseau à pierre, un fil de plomb, etc.)
Une trousse à outil de cordonnier (contient un petit marteau, Un couteau, des grosses aiguilles, etc.)
Un petit baril rempli de flèches sans pointe (60, normales)

Un établi en bois, vide, long de 3 m
Au fond de la pièce vous remarquer une herse où se poursuit le couloir ainsi qu'un levier sans doute pour l'ouvrir.

En entrant, vous remarquez un mur au nord qui cache un système de contrepoids pour le piège à herse situé juste à l'extérieur de la pièce. Vous voyez également un levier qui peut être utilisé pour relever la herse après son activation.

Si les aventuriers décident de tenter de relever la herse, pas plus de deux d'entre eux peuvent le faire en même temps, et leur force combinée doit être d'au moins 30. Cela leur donne une chance de 20% de réussir, avec une chance supplémentaire de 5% pour chaque point au-dessus de 30. Ils n'ont qu'une seule tentative, mais peuvent essayer différentes combinaisons de deux personnes.
Les barreaux de la herse sont solides et épais. Il y a 12 barres verticales et plusieurs transversales. Les personnes très fortes peuvent tenter de s'échapper. Cependant, chaque personnage n'a droit qu'à un essai, et s'il le rate, il ne pourra plus jamais réessayer avec cette herse. Les aventuriers ayant 13, 14 ou 15 en force ont 5% de chances de tordre les barres ou de soulever la herse, ceux ayant une force de 16 ont 10% de chances d'y parvenir, et ceux ayant 17 ou 18 ont quant à eux 15% de chances de réussir.
S'ils en ont la possibilité, ils peuvent se servir des scies à métaux pour scier les barreaux, mais cela prendra 24 heures avec seulement une scie, 18 heures avec deux scies, 12 heures avec trois scies, et 6 heures si les quatre scies sont utilisées en même temps (une personne ne peut utiliser qu'une scie à la



fois). Scier les barreaux produira un certain bruit, ce qui pourrait augmenter les risques d'apparition de monstres errants, ceci à la discrétion du Maître du Donjon. De plus, pour chaque période de 6 heures passée à scier, il y a 20% de risques que la lame de la scie se casse – et il n'y en a pas de rechange.
Si toutes les tentatives pour s'échapper échouent, les personnages piégés seront alors condamnés à leur sort.

14. RÉSERVE AUXILIAIRE.
À première vue, la Réserve Auxiliaire semble vide et inutile. Cependant, en fouillant les gravats dans le coin de la pièce, vous découvrez un vieux gros coffre en fer poussiéreux caché sous les débris de la maçonnerie.

La Réserve Auxiliaire contient en réalité un grimoire ancien dissimulé dans un coffre sous les gravats 1 chance sur 20 de la découvrir + le pourcentage de désamorcer les pièges pour un voleur. Le coffre n'est pas fermé ni protégé, mais contient un grimoire qui renferme des sorts magiques puissants et oubliés depuis des siècles. Les joueurs peuvent décider de garder le grimoire pour eux-mêmes ou de le vendre à un collectionneur ou à une guilde de magiciens pour une somme considérable d'or.

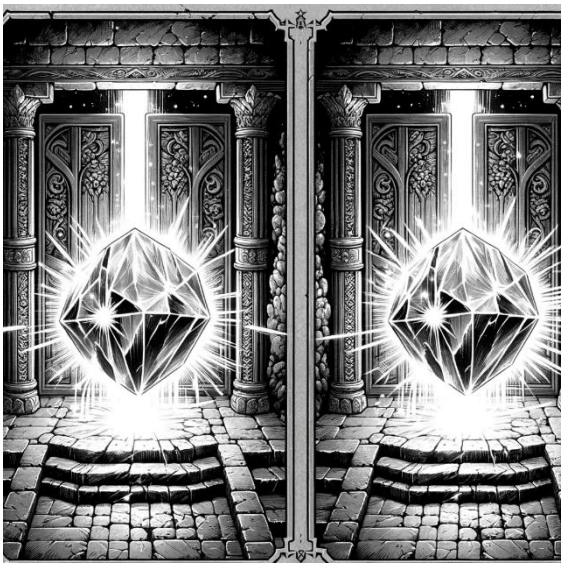
3 Sorts de magicien d'abjuration niveaux 2 à 3
1 sort de magicien de convocation de niveau 2-3
2 sorts de Clerc niveaux 1 à 3
2 sorts d'illusionniste niveaux 3

Monstre : Les gravats sont des anguilles progressistes (*Lyonesse's Adventures P86*) créatures singulières, originaire de Tanjecterly GP387 sont hautes et minces avec des couleurs de pierre grise. Ses anguilles possèdent de grandes têtes pointues des yeux qui ressemblent à des disques de verre noir, et de longs opercules coriaces qui évoquent du cuir ces narines particulièrement expressives leur donne un air tristement comique. Leur capacité à se camoufler est remarquable lorsqu'elles sont immobiles on peut facilement les confondre avec des pierres étrangement spiralées. Cependant elle se déroulent subitement pour surprendre une proie qui passerait trop prés d'elle. Ces créatures peuvent dans 10% des cas (par tour) se regroupées en 1-6 tours pour former un monstre de 10 DV avec 50 pv.

Anguilles Progressistes (15) : Points de vie : 3d8 (22,20,20,18,15,14,14,14,13,12,10,10,8,7,6) CA : 3 Vitesse : 6m Attaque (1) : 1d10 de dégât

15. & 16. SALLES DE TÉLÉPORTATION.

Un puissant sortilège provoquant la téléportation a été placé de façon permanente sur ces deux pièces de forme et de taille identiques. Ce stratagème est conçu pour berner et embrouiller les aventuriers qui ne se méfient pas en faussant leur sens de l'orientation.
Les deux pièces fonctionnent de la même manière une fois que leur porte est ouverte. Dans chacune d'elle, au niveau du coin plus éloigné de la porte, se trouve une saillie de roche cristalline luisante et étincelante qui brillera intensément si une lumière se reflète dessus ; ces saillies rocheuses sont identiques dans les deux salles. Dès que les aventuriers entrent dans la pièce pour l'explorer, le groupe au complet est instantanément téléporté au



même point dans l'autre salle – qu'ils soient tous entrés ou qu'une partie d'entre eux soit encore dans le couloir. Cette téléportation s'effectue sans que les aventuriers ne s'en rendent compte ; ainsi, ils n'ont aucun moyen de "ressentir" que quelque chose d'étrange vient de se produire. Cela signifie donc que bien qu'ils soient dans un autre lieu, faisant face à une autre direction, ils seront toujours persuadés d'être entrés dans la pièce par une porte située dans le mur est (s'ils sont entrés au départ dans la salle 15) ou bien dans le mur sud (s'ils sont entrés au départ dans la salle 16). Afin de refléter cet état de fait sans éveiller les soupçons des joueurs, le Maître du Donjon doit tourner son plan de manière à le faire correspondre à la direction à laquelle ces derniers croient faire face. Ainsi, lorsqu'ils ressortiront de la salle et tenteront de suivre leur plan, ils seront troublés par le fait que des détails à l'extérieur de la pièce ne sont pas comme ils devraient être. Ils peuvent questionner le Maître du Donjon, et même soupçonner qu'il a fait une erreur (avec des commentaires tels que "attends un peu, ça ne peut pas être comme ça, on vient juste d'arriver par là !"). Si cela se produit, le MD devrait éviter d'argumenter et simplement continuer à décrire les choses telles qu'elles sont dans le nouveau lieu, laissant les joueurs résoudre le problème et parvenir à leurs propres conclusions et/ou solutions.
Une fois que la téléportation a eu lieu dans une pièce, elle ne se reproduira pas tant que cette pièce ne sera pas vide de toute personne et la porte refermée depuis l'extérieur. Elle sera alors de nouveau effective dès que quelqu'un rouvrira la porte et entrera dans la pièce. La porte de la pièce d'arrivée (celle dans laquelle les aventuriers sont téléportés) sera toujours dans une position identique à celle de la pièce de départ. Les portes des deux salles se refermeront automatiquement et les pièces seront de nouveau "prêtes" dès que tous les aventuriers auront passé un point situé à au moins 36 m des deux portes, quelque soit la direction empruntée. Il est toutefois possible qu'un groupe déclenche le sortilège, soit téléporté dans l'autre pièce, puis en ressorte et marche jusqu'à la première salle, se rende alors compte que les deux pièces sont identiques mais situées dans des endroits différents, et donc comprenne ce qui s'est passé.

D’un autre côté, les aventuriers peuvent se retrouver totalement désorientés, perdre leur chemin du fait d’une carte inexacte, et rencontrer toutes sortes de difficultés – ce qui arrivera dépendra des actions des joueurs ainsi que de leur capacité à se rendre compte de la situation et à y faire face.

Le rover (1) :(Fiend Factory 11) points de vie : 16 (4 dés de vie) CA : 4 Vitesse : 36m Attaque (1) : 1d8 + suffocation

Si un aventurier est touché par le rover il devra réussir un jet de protection contre le poison -4 pour rester indemne ou être absorbé par le rover et emmener par celui-ci (En prison sous la forge Salle cachée N°18) avec à chaque tour que dure le voyage 1d4 points de dégâts. Les rovers inspirées de la remarquable série ‘le prisonnier’ sont de véritable vagabond souvent utiliser par des personnages de Haut niveau comme gardiens il ressemble à de grands ballons blancs souples de 2.20 mètres de haut et se déplace en rebondissant même sur l’eau.

17. CAVE À CHARBON.
En entrant dans la Cave à Charbon, vous remarquez immédiatement la suie et la poussière noire qui recouvrent tout. Au fond de la pièce, contre le mur nord, il y a un petit tas de charbon, probablement utilisé pour alimenter la forge de l'autre côté du couloir. Cependant, votre attention est attirée par une fausse porte étrange dans le mur ouest. Elle semble normale à première vue, mais lorsque vous essayez de l'ouvrir, elle résiste avec une force surprenante, même pour les plus forts d'entre vous.

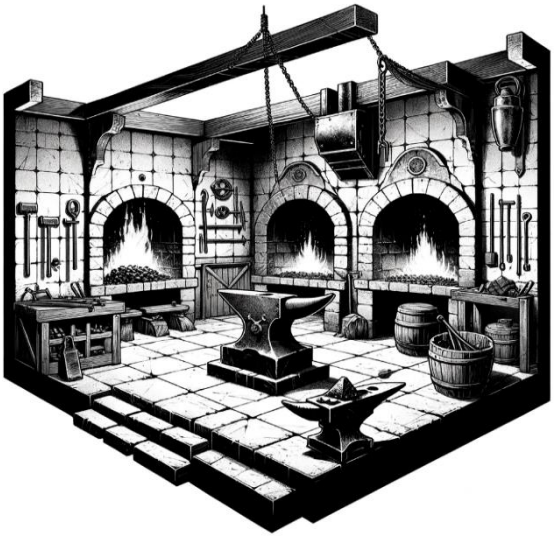
La Cave à Charbon sert effectivement à stocker du charbon pour la forge voisine. Cependant, la fausse porte dans le mur ouest cache un passage secret menant à une salle secrète encore inexplorée de la forteresse. Cette salle secrète contient une grande geôle spécialement protégée par Carfiioth. L'accès à cette salle secrète peut être obtenu en ayant trouvez la clé qui se trouve dans la salle a manger (salle n°3) offrant ainsi aux joueurs une nouvelle intrigue à explorer, un décor ce révèle mais seulement après avoir bu la potion (salle N°2) Celui qui l’a but pourra découvrir la prison de l’ogre Arbogast (*Lyonesse’s Adventures Page 74.)*

Ogre Arbogast (1) :(MM P.62) Points de vie : 25 (5 dés de vie) CA : 6 sans armure Vitesse : 18m Attaque (3/2) : 1d8 de dégât Fo(+3 :+8)

Fait prisonnier, torturé, épuisé et mis en cage par Carfilioth il ne souhaite que de se venger de lui mais ces instincts de chasseur pourront revenir à tout moment. Carfilioth à pris le risque de laisser avec quelques enfants, afin que peut être celui-ci s’en serve de nourriture. Les enfants sont au nombre de 2-6 et ils possèdent 2-4 points de vies il y a une portion équilibrée de fillettes et de garçonnets tous sont sales et pleurent dans un coin. Un garçonnet s’est caché dans un grand panier d’osier, Arbogast à un grand chapeau de feutre démesuré.
Les enfants prisonniers d'Arbogast dans "Le Jardin de Suldrun" de Jack Vance sont nommés comme suit : parmi les garçons, on

trouve (1) Daffin, (2) Pode, (3) Fulp, (4) Arvil, (5) Hloude, (6) Lossamy, (7)Dhrun, et (8) Nerulf, décrit comme un diablotin . Morose (*MM P.26*) Points de vie : 8 (2+2 dés de vie) CA : 2 Vitesse

: 18/54m Attaque (1) : 1d4 de dégât peut s'autométamorphosé en animal soit en Grande Araignée, corbeau, Rat géant ou chèvre. Les filles sont (1) Gretina, (2) Zoël, (3) Bertrude, (4) Farence, (5) Wiedelin, et (6) Glyneth.



18. FORGE.
En pénétrant dans la Forge, vous ressentez immédiatement la sensation d'un vent sifflant à travers la pièce, venant de la partie haute près du plafond. Cette ventilation naturelle était utilisée autrefois pour dissiper la chaleur lorsque les forgerons travaillaient ici, bien que les feux soient depuis longtemps éteints. Dans la partie nord-est de la pièce, mesurant 6 mètres sur 6 mètres, se trouvent trois foyers, un contre le mur Est et deux contre le mur nord-ouest. Au centre de la salle trône une immense enclume, tandis qu'un soufflet à main est accroché au mur ouest. Il y a divers outils de forgeron et quelques barres de fer accrochées à un mur, mais la partie sud-ouest de la pièce est presque complètement vide.

La Forge était autrefois un lieu d'activité frénétique, où les forgerons travaillaient d'arrache-pied pour créer des armes, des armures et d'autres objets en fer. Le vent qui siffle dans la partie haute de la salle était crucial pour maintenir une température supportable.
Bien que les feux soient éteints depuis longtemps, les joueurs pourraient trouver des objets utiles parmi les outils de forgeron ou les barres de fer, surtout s'ils ont un personnage compétent dans cette compétence. De plus, l'enclume massive pourrait être utilisée comme un objet improvisé en cas de besoin.

La partie sud-ouest presque vide de la Forge cache un passage secret. Les joueurs devront enquêter pour découvrir ce que cette partie de la pièce pourrait révéler.
La partie sud-ouest de la Forge renferme en effet un secret. Les joueurs peuvent découvrir 10% de chance de base (+ *détection et désamorçage des pièges pour les voleurs*) une grande dalle de pierre légèrement enfoncée par rapport au sol environnant.
Cette dalle peut être déplacée avec suffisamment d'efforts, révélant un passage secret qui descend en-dessous de la Forge.

La dalle secrète s'ouvre sur un escalier en colimaçon de 12 mètres de profondeur (un jet de dextérité devra être lancer pour ne pas tomber et subir 2d6 de dégâts de chute) cet escalier plus bas donne sur un couloir long de 8 mètres (qui contient un passage secret menant à la salle 20) puis après avoir franchi une lourde porte de métal fermée à clef (Crochetage des serrures à -20%) à un tunnel de cellules de prison cachées sous la forteresse. Ces cellules de prison perdue depuis longtemps, raconte l'histoire de la l'ancienne forteresse, quelques voleurs notoires y sont enfermés à afin de servir les intérêts de carfilioth, Filémon, Este le suave, Calgus le noir y sont enchainés *(Voir Lyonesse's Adventures P49-51) Si* les aventuriers ont de la chance (10%) un prisonnier de marque sera dans une cellule : Soit le clerc Sagamundus, Flary le roux soit Ivar le Fantôme (*Voir Lyonesse's Adventures P15,53)*. Au quart de leur puissance. Il y a aussi 70% de chance d'avoir 1-2 paysannes enceinte du cyclope de la salle 31 car Carfilioth à l'intention d'en avoir quelques uns. Ces cellules ne contiennent aucun monstre mais les clefs de ces serrures sont sur un personnage qui se trouve au fond du couloir dans une salle qui lui est toute adapter à sa taille est à son gabarit. Afin de terroriser ses prisonniers Dingle en décapite quelques un régulièrement dans sa salle de torture

Devenu un serviteur loyal de Carfilioth il mène son emprise de façon à les terroriser.

Dungle jeune (1) : (*Voir Lyonesse's Adventures P76*) points de vie : 28 (6 dés de vie) CA : 6 sans armure Vitesse : 18m Attaque (1) : 1d10 de dégât Fo(+3 :+10) si les aventuriers ont déjà libéré Arbogast et que les deux créatures se rencontre alors s'en suivra un combat dont l'issus sera le hasard pur, car leur détestation Mutuelle n'a d'égal que leur force de géant, des dégâts collatéraux colossaux pourrait survenir, équivalemment à celui d'un élémentaire de la terre : 4-32 / 3-12 tours dans la zone. Détruisant au passage quelques cellules et tuant au passage quelques prisonniers enfermés dans celle-ci. Dingle à cacher le trousseau des clefs de la prison dans un jeune tronc d'arbre,

parmi un tas de bois utile pour la forge. N'y a que 2% par niveau de personnage pour découvrir cette cachette quelques soit la classe du PJ. S'il meurt et que sa panse est ouverte on y trouvera un « Fourreux » vivant qu'il vient juste d'avaler (*Fiend Folio II.p23*)

LES CAVERNES DE QUASQUETON étant proche de la rivière Sweet Yalow si les dégâts sont trop importants calculé la résistance du mur (supérieur à 100 points de dégâts cumulés)
il pourrait se créer une brèche dans la mur Est de la forteresse qui jouxte le fleuve, l'eau inonderai alors toute cette partie du souterrain ainsi que les geôles et pièces couloirs adjacents.

19. SALLE D'ACCÈS.
Cette salle, adjacente à la Forge, semble servir de point d'accès vers le niveau inférieur de la forteresse. Vous remarquez des bûches de bois empilées dans le coin nord-est, probablement destinées à alimenter les feux de la Forge. À part cela, la pièce est vide. Au centre de la salle, un trou d'environ 90 cm de diamètre s'ouvre dans le sol. Lorsque vous éclairez l'intérieur du trou, il semble profond, mais impossible de discerner ce qui se trouve en dessous. Si vous jetez une source de lumière, comme une torche, dans le trou, elle atterrit environ 12 mètres plus bas, indiquant un passage vers le niveau inférieur. Il y a un grand anneau de fer scellé dans le mur sud près du trou. Si vous attachez une corde à cet anneau, vous pouvez l'utiliser pour descendre au niveau inférieur. Cependant, le scellement de l'anneau n'est plus très solide, et il y a un risque que l'anneau se détache du mur lorsque vous descendez. Soyez prudent, car une chute pourrait vous causer des dégâts. Une autre option serait d'utiliser l'une des bûches de bois de 1,20 mètre de long pour créer une sorte de poulie improvisée et descendre le long de la corde suspendue au-dessus du trou....

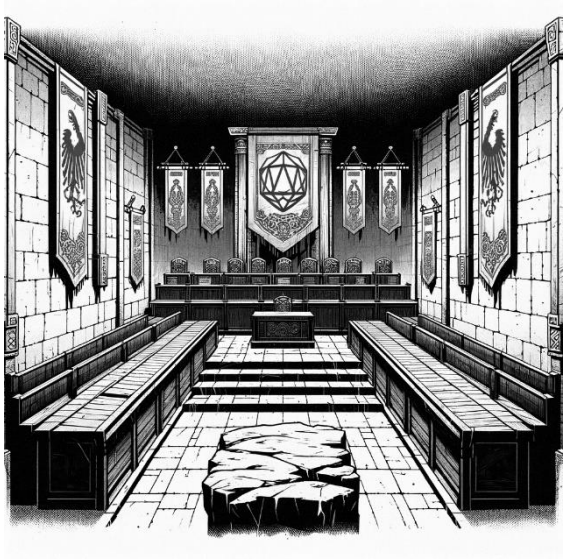
La salle d'accès offre aux joueurs la possibilité de descendre vers le niveau inférieur de la forteresse. Le trou de 90 cm de diamètre dans le sol permet cet accès. L'anneau de fer scellé dans le mur sud peut être utilisé pour attacher une corde et descendre, mais il y a un risque que l'anneau se détache. (30%)

Les joueurs peuvent également utiliser l'une des bûches de bois de 1,20 mètre pour créer une sorte de poulie improvisée et descendre en toute sécurité. Cette descente ouvre la voie vers de nouvelles aventures dans les niveaux inférieurs de la forteresse. Le trou est profond de 12 mètres de profondeur. Et il atterrit dans une pièce obscure.

20. SALLE EN CUL-DE-SAC
Un couloir qui tourne en s'enroulant sur lui-même mène à une salle en cul-de-sac. Apparemment vu des parois qui ne sont pas terminées, cette partie de la forteresse était destinée à être développée plus tard bien que personne ne puisse l'affirmer avec certitude.

Si on examine bien le fond le couloir on peut se rendre compte qu'il descend doucement de plusieurs mètres sous terre au fond du couloir en colimaçon on peut trouver un passage secret qui mène dans le profond passage secret de la salle 18. Une simple coulissante en pierre mais qui ne nécessitera pas moins de 25 en force et un jet sous force réussie pour chacun des participant.

21. SALLE DE RÉUNION.
Il semblerait que cette salle longue et étroite était utilisée comme auditorium ou salle de réunion. Il y a dix bancs en bois disséminés au travers de la pièce, chacun mesurant 4,5 m de long. Une grande dalle de pierre placée à l'extrémité nord de la pièce servait d'estrade, permettant ainsi à tout orateur d'être surélevé d'environ 25 cm au-dessus du sol de la salle et d'avoir une vue dégagée sur tout son auditoire. Sur les murs sont accrochées quelques bannières décoratives en tissu rouge.



Les joueurs découvrent que des chefs de factions ou des dirigeants du donjon se réunissent pour prendre une décision importante, comme la mobilisation de troupes pour la guerre Les joueurs doivent être très prudent, une fois par mois le chef un elfe noir réunit ses troupes de gobelins de l'ombre pour une réunion afin d'établir les tours de gardes et la sécurité du donjon. Il y a 50% de chance qu'au moins 6 gobelins soit dans la salle mais si c'est un jour de réunion un lundi (1 chance sur 7 Lancez un dé à 8 faces (d8) si c'est un 8 considéré-le comme un 7) s'il s'agit d'un

lundi (1) alors la taille du groupe doublera avec l'obligation d'être dirigé par Erig un Elfe noir charger de la sécurité du château.

Gobelin Shadow (Voir plus haut) : *(Voir Fiend Factory P59*) points de vie : (4,4,3,3,2,2) (1 dés de vie) CA : 6 sans armure Vitesse : 18m Attaque (1) : 1d6 de dégâts cimeterre.
Les gobelins Shadow sont rares ce sont des créatures maléfiques d'un mètre de haut avec de petites cornes en nombre variable

sur la tête, une peau noire et une apparence reptilienne. Il à été suggéré qu'ils sont le résultat d'un croisement impie entre des drows et Kobolds bien que cela reste que des spéculations. Leur arme habituelle est un cimeterre mais ils utilisent fréquemment des frondes, des fléchettes de filets et des dagues lorsque cela est nécessaire. Beaucoup utilisent des boucliers en confrontation ouverte. Ils possèdent des pouvoir de sorciers très développés.
Captain Erig Elfe noir (1) : (*Voir FF P31*) points de vie : 12 (2 dés de vie) CA : 2 sans armure avec sa cotte de maille mithril +2 Vitesse : 36m Attaque (1) : 1d6 carreau d'arbalète (8) + bottes de rapidité (*Voir DMG p133*) x2 en déplacement

22. SALLE DU JARDIN.
La Salle du Jardin, autrefois une attraction de la forteresse, est maintenant un cauchemar botanique. La pièce est divisée en deux parties, une aile nord et une aile ouest. À l'extrémité de Chaque aile, d'énormes formations rocheuses semi-circulaires sont recouvertes de moisissures et de champignons. Une autre formation similaire se trouve dans l'angle sud-est de la salle. En approchant de la pièce depuis le couloir sud, vous êtes confrontés à une végétation étrange qui envahit inexorablement la salle depuis le jardin. Une fois à l'intérieur, vous découvrez un paysage irréel et dément, où le sol, les parois et même le plafond sont couverts d'un tapis touffu de moisissures aux couleurs variées et aux motifs cauchemardesques. Des champignons de toutes sortes, y compris d'énormes spécimens, parsèment la salle, obstruant votre progression. Tout mouvement brusque génère des nuages de spores désagréables à inhaler.

La Salle du Jardin est maintenant une jungle de moisissures et de champignons. Les formations rocheuses servent de substrat à cette végétation étrange. En réalité, ce jardin est le résultat d'une magie puissante ou d'un procédé extraordinaire qui maintient cette profusion de vie fongique. Les moisissures et les champignons sont inoffensifs tant que vous ne les ingérez pas. Cependant, si un aventurier décide de manger l'un des champignons, il y a un risque de 30 % qu'il soit vénéneux, nécessitant une sauvegarde contre le poison. Les perturbations dans la salle génèrent des nuages de spores qui rendent la vision difficile et désagréable à inhaler. Cette salle peut cacher des secrets liés à la magie ou à l'histoire de la forteresse, et les

joueurs devront être prudents lors de leur exploration.

Bolets Cyaliques (4) : (*Voir Lyonesse's Adventures p87)* points de vie : 20,16,12,10 (4 dés de vie) CA : 6 Vitesse : 36m Attaque (1) : 1d8 (25% d'avoir dans le groupe un Bolet Cyalidrique)

Ver Carpissiste (2) (*Voir Lyonesse's Adventures p90*) points de vie : 10,8 (2+3 dés de vie) CA : 6 Vitesse : 3m Attaque (1) : Morsure 1d4+3 + attaque psionique.

Trésor : Le Bocal Mystère, ce bocal d'un litre en verre épais contient une substance sombre qui contient un démon se nourrissant de la solitude de ses victimes mais donne +2/+2 quand le pj est seul.

23. SALLE DE STOCKAGE.
Cette pièce servait autrefois pour le stockage de mobilier, mais elle est plutôt vide maintenant. Il y a là trois grandes tables en chêne, un certain nombre de chaises et, empilés le long des murs, quatorze tabourets en bois. Dans le coin opposé à la porte se trouve un établi en bois sur lequel est fixé un étau rudimentaire ; de petites scies ainsi que divers outils de charpentier sont posés dessus. Des copeaux de bois et de la sciure sont disséminés sur le sol.

Cette salle, autrefois dédiée au simple stockage de mobilier, abrite maintenant une puissante magie de création. Le mobilier empilé contre les murs semble ordinaire, mais lorsqu'un aventurier s'assoit sur l'un des tabourets en bois, il devient soudain capable de créer temporairement des objets simples.

Lorsqu'un personnage s'assoit sur l'un des tabourets et se concentre sur un objet qu'il souhaite créer (comme une corde, une clé, une arme de base, etc.), il peut faire un jet de dés pour déterminer s'il réussit. Plusieurs facteurs, tels que la complexité de l'objet et la capacité du personnage à le créer, influencent les chances de succès. Si le jet est réussi, l'objet apparaît magiquement dans les mains du personnage. Un jet sous l'intelligence divisé par deux doit être réussit.

Cela ajoute une dimension créative au jeu, permettant aux joueurs de résoudre des énigmes en fabriquant des objets utiles, de créer des outils spécifiques pour des situations particulières, ou même de concevoir des pièges improvisés pour tendre des embuscades aux ennemis.

Cependant, il y a une limite à l'utilisation de cette magie de création. Le tabouret ne peut être utilisé un nombre limité de fois par jour (1-2), et plus l'objet à créer est complexe, plus il est difficile à réaliser. De plus, si un personnage échoue plusieurs fois de suite dans ses tentatives, les objets créés peuvent être instables ou inutilisables, créant ainsi un certain suspense et une réflexion stratégique pour les joueurs.

24. CHAMBRE DE LA FAVORITE.
Vous entrez dans une chambre richement décorée, qui contraste avec le style sobre de la forteresse. C'était apparemment la chambre personnelle de la maîtresse et amante de Rogahn, mais elle est maintenant abandonnée depuis longtemps. Au mur ouest, vous trouvez un grand lit en noyer finement sculpter, surmonté d'un grand baldaquin en tissu vert brodé de fil rouge vif. La pièce est poussiéreuse, tout comme le lit et les meubles.
Près du lit, il y a une petite table de nuit avec un tiroir, et contre le mur se trouve une commode en bois de cèdre rouge, dégageant toujours son odeur caractéristique. Les tiroirs de la commode contiennent divers objets en cuir, des vieux vêtements et des objets personnels tels que des peignes, des brosses et des épingles à cheveux. Sur la commode, il y a une cuvette en carapace de tortue avec une pièce d'or au fond.
Sur le mur nord, à l'ouest du passage secret, se trouve un grand miroir en pied avec un cadre en bois sculpté et une inscription en langue commune qui dit "Pour la plus belle d'entre toutes". Un lavabo intégré dans le mur est visible dans l'angle nord-ouest de la pièce, bien qu'il ne dispose pas d'eau courante.
Une petite tapisserie accrochée au mur est représentée un guerrier portant une jeune fille hors d'un village en feu tandis que des ennemis les observent. Une inscription en fil d'or en haut de la tapisserie dit "Melissa, le plus précieux et chèrement acquis de tous mes trésors". La tapisserie est encadrée en bois et solidement fixée au mur.

Cette chambre était autrefois la retraite personnelle de la favorite de Rogahn 'melissa', mais elle est maintenant abandonnée. L'apparence soignée contraste avec le reste de la forteresse. Le lit en noyer finement sculpter, le baldaquin en tissu vert brodé, et la commode en cèdre rouge étaient des signes de luxe. Les objets personnels que les joueurs trouvent dans les tiroirs et sur la commode sont des souvenirs de la vie passée ici.

Le miroir avec l'inscription "Pour la plus belle d'entre toutes" indique l'admiration de Rogahn pour sa favorite. Le lavabo intégré dans le mur était une touche de commodité, bien qu'il n'ait plus d'eau courante. La tapisserie avec l'inscription "Melissa, le plus précieux et chèrement acquis de tous mes trésors" suggère une profonde affection.
Trésor : *Collier en argent et saphir* : Dans le tiroir de la petite table de nuit, les joueurs découvrent un magnifique collier en argent avec un saphir bleu profond incrusté. Il vaut 100 pièces d'or sur le marché.
Bouteilles de parfum exotique : Sur la commode, les personnages trouvent deux petites bouteilles de parfum exotique à moitié pleines. Ces parfums rares valent chacun 25 pièces d'or pour ceux qui les apprécient.
Pièce de collection : Dans la cuvette en carapace de tortue, les joueurs découvrent une pièce d'or ancienne et rare qui a une valeur de collectionneur de 50 pièces d'or pour les collectionneurs de monnaies.
Journal intime : Les personnages trouvent un journal intime caché sous le matelas du lit. Il raconte la vie de Melissa en tant que favorite de Rogahn, ainsi que des indices sur la chute de la forteresse. Le journal peut être précieux pour comprendre l'histoire de l'endroit. (Le DM doit noter ceux qui le lise)
Monstre : **Withra** (1) – CA 3, DV 4, pv 16, 12, AT 1, DG 1-6, DE (12 m), JP G2, Mo 9 (*Fiend factory 17*)

Spectre de Melissa : Alors que les joueurs explorent la chambre, ils déclenchent involontairement la présence vengeresse du spectre de Melissa, l'ancienne favorite de Rogahn. Elle est piégée dans cet état spectral depuis qu'elle a été trahie et abandonnée. Le spectre est déterminé à faire souffrir ceux qu'il considère comme responsables de sa souffrance. Le combat contre le spectre peut être difficile, car il peut se déplacer à travers les murs et infliger des dégâts considérables aux joueurs. En vainquant le spectre, les personnages qui ont lu auparavant le journal de melissa pourront tenter de l'apaiser par un discours rassurant (Jet sous la sagesse à moins de 5) son esprit tourmenté et peut-être en apprendre davantage sur l'histoire de la forteresse et gagner un niveau de puissance

25. L'ANCIENNE CHAMBRE DE ROGAHN
Vous entrez dans la chambre de Rogahn, les quartiers personnels du guerrier légendaire. La pièce est simple et spartiate, reflétant le goût de Rogahn pour l'efficacité plutôt que le luxe. Les murs courbes de la pièce sont recouverts de lattes de bois verticales en sapin, créant une apparence unique mais plaisante. Les lattes sont grossièrement travaillées et vont du sol au plafond. Vous remarquez immédiatement que ces murs sont différents de ceux des autres pièces de la forteresse. Vous pourriez facilement retirer une de ces planches, mais en dessous, il n'y a que la roche. Chacun des quatre coins incurvés de la pièce arbore une grande tapisserie mesurant environ 1,8 mètre de large sur 2,4 mètres de haut. Chaque tapisserie présente une scène différente. L'une d'entre elles montre un groupe de guerriers abattant un dragon, un guerrier se tenant en avant-plan enfonçant son épée dans la créature. Une autre tapisserie dépeint une grande bataille dans un défilé montagneux, où un petit groupe de combattants dirigés par un puissant sorcier et un guerrier héroïque met en déroute une armée entière. Une troisième tapisserie représente un guerrier et une jeune fille à cheval se tenant par la main, avec des montagnes en arrière-plan. La dernière tapisserie montre un guerrier et un sorcier se serrant la main au sommet d'une colline déserte, avec un soleil couchant en Toile de fond. Les personnages principaux dans ces tapisseries sont clairement Rogahn, Zelligar le sorcier et Melissa, la belle maitresse de Rogahn.

Le lit en bois d'érable est de haute qualité, bien qu'il soit simple. La lettre "R" gravée sur le cadre est un rappel de l'identité du propriétaire. La commode contient des vêtements, mais rien de particulièrement précieux. Le tabouret en bois est simplement un meuble utilitaire.

Si vous décrochez ces tapisseries, vous constatez qu'elles sont lourdes et encombrantes, pesant chacune 600 pièces d'or, et elles valent 100 pièces d'or chacune.

En face de la porte secrète du mur ouest se trouve un lit en bois d'érable avec un matelas de plumes. Le lit est simple, sans ornements, à l'exception de la lettre "R" gravée sur le devant du cadre. À côté du lit se trouve une petite commode du même

bois, contenant des vêtements ordinaires tels que des capes, des vestes en cuir, des chemises en daim, des corselets en métal, etc. Rien de cela n'a de grande valeur.

La porte secrète dans le mur ouest mène à un passage qui pourrait révéler des secrets importants sur la forteresse et son histoire et notament un coffre de 150po en perles.

Monstre : : Dans cette chambre, se trouve l'esprit d'un guerrier Ska vengeur connu sous le nom de "Draugr berserker." Les Draugrs sont des esprits nordiques revenus des morts, souvent associés à des guerriers défunts. Le Draugr berserker est une variante particulièrement redoutable, étant un guerrier Ska revenu à la vie sous une forme surnaturelle et enragée.

Lorsque les joueurs pénètrent dans la chambre de Rogahn et perturbent son sanctuaire, la pièce change d'apparence et le Draugr berserker se réveille de son sommeil sépulcral. Il apparaît comme un guerrier viking fantomatique portant une armure en lamelles de fer, une hache à deux mains ensanglantées et des yeux flamboyants. Il se battra avec une fureur impitoyable pour protéger ce qui reste de l'héritage de Rogahn qu'il croit menacer.

Les joueurs devront soit affronter le Draugr berserker dans un combat intense, soit trouver un moyen de le pacifier en lui rendant hommage ou en l'aidant à trouver la paix. Cela pourrait impliquer de retrouver les restes de son ancien clan ou de résoudre un conflit non résolu grâce à une connaissance de l'époque Ska.

Monstre : Draugr (1) – CA -1, DV 7, pv 24, AT 1, DG 1-6+8, DE (12 m), JP G2, Mo 9 Vitesse 20 pieds.
Mort-vivant peut être repoussé par un clerc de niveau 3 s'il réussit un jet sous sa sagesse -4.

Résistances aux dégâts foudre, nécrotique Immunités aux dégâts froid, poison ; contondants, perçants et tranchants par des attaques non magiques
Condition Immunités charmé, épuisement, effrayé , empoisonné
Sens vision dans le noir 18m, ne peut pas parler.

Fou furieux. Chaque fois que le draugr commence son tour avec 20 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un 6, le draugr devient fou furieux., le draugr attaque des créatures, avec un bonus de +2 une préférence pour les créatures plus petites que lui. Une fois que le draugr devient fou furieux, il continue à le faire jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'il récupère tous ses points de vie.
Absorption du froid. Chaque fois que le draugr est soumis à des dégâts de froid, il ne subit aucun dégât et gagne à la place un nombre de points de vie égal aux dégâts de froid infligés.
Fausse apparence. Tant que le draugr reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un objet ordinaire.
Fureur gelée. Les attaques de mêlée du Draugr sont magiques et infligent (1d8) dégâts de froid supplémentaires (inclus dans l'attaque).
La resistance magique. Le draugr a un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Maréchal Mort-Vivant. À moins que le draugr ne soit neutralisé il peut invoquer de (10-20 squelettes) dans un rayon de 20 mètres autour de lui. (*Voir MM p101*)
Tactiques de meute. Le draugr a un avantage lors d'un jet d'attaque contre une créature si au moins un de ses alliés se trouve à moins de 1,50 mètre de la créature et que l'allié n'est pas incapable d'agir.
Téméraire. Au début de son tour, le draugr peut bénéficier d'un Bonus de +2 sur tous les jets d'attaque au corps à corps qu'il effectue pendant ce tour, mais les jets d'attaque contre lui ont un avantage jusqu'au début de son tour suivant.

26. SALLE DES TROPHÉES.
En entrant dans la salle des trophées, vous êtes accueillis par une collection fascinante de curiosités et de trophées. Le mur nord est dominé par une peau de dragon brillante aux écailles cuivrées qui capture la lumière d'une manière éblouissante. À l'extrémité ouest de la pièce, trône un basilic pétrifié, son regard menaçant toujours aussi intimidant bien qu'il soit inoffensif depuis longtemps. Sur le mur est, près du plafond, vous apercevez un squelette de nain suspendu à deux crochets en fer, créant une atmosphère macabre dans la salle. Les murs sont également ornés de divers souvenirs, notamment deux grandes têtes d'élan avec d'énormes bois, quatre pattes de dragons dotées de leurs griffes, une coquatrice empaillée, un immense bouclier noir destiné uniquement aux géants, une paire de cornes de bélier, deux épées croisées, une peau d'ours, une porte ornée de symboles religieux et trois bannières colorées qui semblent appartenir à des tribus barbares bien connues.

La salle des trophées est un lieu riche en éléments visuels et potentiellement significatifs pour l'intrigue. La peau de dragon au mur nord est réelle et pourrait avoir une grande valeur pour les collectionneurs ou les alchimistes. Le basilic pétrifié est un avertissement silencieux des dangers passés de la forteresse. Le squelette de nain suspendu rappelle une tragédie ancienne, peut-être liée à une malédiction. Les autres trophées offrent des opportunités de détails et d'indices sur le monde qui entoure la forteresse, les tribus barbares Ska, et les aventures passées des anciens occupants. Les joueurs pourraient être attirés par l'une de ces curiosités, et elles pourraient potentiellement être utilisées pour résoudre des énigmes ou négocier avec d'autres personnages dans le jeu.

Dragon guêpe (1) : (*Voir Lyonesse's Adventures p91*) points de vie : 36 (8 dés de vie) CA : 5 Vitesse : 36m Attaque (4) : Morsure (1d8+3) 2 griffes (1d6+2) et queue (1d4+1)
Vitesse surnaturelle : 1 fois par jour double ses déplacements pendant 2-8 rounds
Souffle de Givre : Souffle un cône de givre sur 9 mètres qui nécessite un jet de protection contre les souffles sous peine d'être paralysé, immobilisé par la glace environnante pendant 3-6 tours. (1d4+2)
Aura Statique : Les dragon guêpe peuvent 1 fois par jour s'entouré d'une aura d'électricité crépitante qui dure 8 à 12 tours (La créature peut dissipée cette aura pour utiliser son souffle de givre ou permettre à une personne de la monter) Toute créature qui veut traversée l'aura électrique perdra 8d6 de dégât/ round ou bien tentera un jet de protection sous la dextérité divisée par deux si le jet échoue la créature ne prendra que la moitié des dégâts.

Trésor : un Bouclier +2, Une épée+2, +3 contre les dragons
Fourreau de murgen en peau de sandestin *(L.Ap98*), anneau +1, et 150 po dans un baril. Jatte d'eau mortelle voir (*DMG 134*)

27. SALLE DU TRÔNE.
La salle du trône est un espace majestueux utilisé pour les événements officiels. Elle a une forme rectangulaire avec deux rangées de six colonnes qui soutiennent le plafond. Au centre de la pièce, vous pouvez voir une estrade en pierre sur laquelle sont placés trois imposants trônes qui dominent la salle. Les deux latéraux appartenant à Roghan et Zelligar et le troisième au centre maintenant à Carfilioth lui-même. L'ensemble de la salle rappelle un lieu de réception ou même une petite salle de bal. Le sol est en ardoise polie, tandis que l'estrade et les colonnes sont en gros blocs de granit rouge. Les trônes sont taillés dans d'énormes blocs de marbre blanc, et leur poids considérable les rend impossibles à déplacer. Sur le mur derrière l'estrade, de grandes tentures jaunes et pourpres sont suspendues, créant un contraste saisissant avec les pierres environnantes.

La nature majestueuse de la salle la rend adaptée à des événements de grande envergure, et les joueurs pourraient être amenés à l'utiliser pour une confrontation importante. Les détails dans la description, tels que les couleurs discordantes des tentures, pourraient également être significatifs d'une manière ou d'une autre.

Le Trone au centre celui de Carfilioth est une copie du trone d'evandig situé à Ys qui symbolise le pouvoir ultime dans les îles ancienne. Les tentures du plafond cachent plusieurs monstres volants.

Le rover (1) :(*Fiend Factory 11*) points de vie : 16 (4 dés de vie) CA : 4 Vitesse : 36m Attaque (1) : 1d8 + suffocation
Si un aventurier est touché par le rover il devra réussir un jet de protection contre le poison -4 pour rester indemne ou être absorbé par le rover et emmener par celui-ci à son maître (Prison Salle sous la forge N°18) avec à chaque tour que dure le voyage 1d4 points de dégâts. Les rovers sont inspirés de la remarquable série 'le prisonnier' sont de véritable vagabond souvent utiliser par des personnages de Haut niveau comme gardiens il ressemble à de grands ballons blancs souples de 2.20 mètres de haut et se déplace en rebondissant même sur l'eau. Les armes contondantes ne causent aucun dégâts à ses monstres.

C'est aussi maintenant le repaire d'un monstre caché sous les tentures attiré par le temple tout pré dédié à Lolth la déesse araignée que vénèrent les Shadow gobelins protéger par des diablotins hurlants.

Diablotins Hurlant (3-6) : (*Voir FF p27*) points de vie : 12 (3 dés de vie) CA : 2 Vitesse : 36m Attaque (1) :)
Cette petite créature il mesure 90 cm de haut et est doté d'une queue musclée d'environ 75 cm de long et munie de barbelures. Ses ailes de cuir sont de 1,50 m d'envergure et constituent son seul moyen de locomotion, ses bras et jambes étant ridiculement petits et inutilisables pour se déplacer ou combattre.
Il attaque toujours et ne rompt jamais volontairement un combat, frappant avec sa queue et ses cruelles barbelures, causant 1–6 points de dégâts. Il possède également un hurlement déchirant qu'il émet en continu en présence d'autres êtres. Rien ne peut arrêter ce hurlement, excepté la mort de la bête ou l'usage d'un silence magique. Toute conversation, même criée, est inaudible à travers le vacarme, et ceux qui ne se sont pas bouché correctement les oreilles doivent effectuer un jet de protection à chaque round, tant qu'ils se trouvent dans un rayon de 18 m de la créature. Si le jet échoue, la victime ne peut pas attaquer, ni lancer ou contrôler des sorts, mais elle peut se défendre. Un seul jet de protection est nécessaire à chaque round, quel que soit le nombre de diablotins hurlants situés à portée. Notez que même si un individu réussit sa sauvegarde à un round, il devra en retenter une au round suivant s'il veut agir.
Si un magicien, un clerc ou tout autre lanceur de sort réussit son jet de protection, il peut lancer un sort contenant une composante verbale à ce round, même si les mots sont inaudibles à cause du hurlement.

Si les aventuriers réussissent un jet sous la sagesse -4 il découvriront, derrière la salle du trône un passage secret vers le temps de la déesse.

28. SALLE DU CULTE.
Vous entrez dans le lieu de culte de la forteresse, mais il semble que ce soit plus un geste formel envers les dieux qu'un lieu de véritable dévotion. Au fond de la pièce, en face de la porte, une grande idole est sculptée dans la roche. Elle représente une tête au visage maléfique, mesurant environ 2 mètres de large sur 3 mètres de haut, et est entourée de symboles religieux et de runes. Le sol est en ardoise noire et polie, créant un contraste frappant avec la pierre brute de l'idole. Au centre de la pièce, il y a une table circulaire d'environ 2,5 mètre de diamètre et de 90 centimètres de profondeur couverte de bougies « sombres » qui émettent des ténèbres. Cette fosse, apparemment utilisée pour des rituels sacrificiels, est principalement vide, à l'exception de quelques cendres résiduelles qui la recouvrent.

Le lieu de culte ne semble pas avoir été abandonné, et il contient des indices sur les anciennes pratiques religieuses de la forteresse. Les symboles religieux et les runes entourant l'idole sont liés à Lolth la déesse araignée. La fosse sacrificielle suggère que des rituels sanglants ont peut-être eu lieu ici par le passé,

Gobelin Shadow (10-20) : (*Voir Fiend Factory P59*) points de vie : (4,4,3,3,2,2) (1 dés de vie) CA : 6 sans armure Vitesse : 18m Attaque (1) : 1d6 de dégâts cimeterre.

Si trop de Shadow gobelin dans cette salle sont tués alors des Driders situés dans une grotte plus basse (Voir Caverne N°42) interviendront par des tunnels et enfin si cela ne suffit pas un avatar de Loth apparaitra afin de terrorisés les personnages joueurs mais ne se battra pas, si elle est attaquée elle tentera de faire fuir les personnages joueurs.

La démone Lolth est un seigneur démon très puissant et très redouté. Quand elle se trouve sur le Plan matériel primaire, elle prend généralement la forme d'une araignée veuve noire géante et adopte parfois aussi cette forme sur son propre plan, mais elle aime également apparaître sous l'apparence d'une femme elfe noire à la beauté exquise. Lolth apprécie la compagnie des araignées de toutes sortes : les espèces géantes lorsqu'elle est sous sa forme arachnide, les espèces de taille normale, grande et même énorme sous son apparence humanoïde. Elle est capable de converser avec toutes sortes d'araignées et celles-ci la comprennent et lui obéissent aveuglément.
Bien que Lolth n'ait que 66 points de vie, sa classe d'armure élevée prévient la plupart des dégâts et elle est capable de se guérir totalement à volonté, jusqu'à trois fois par jour. Comme Lolth aime rôder sous une forme ou une autre, elle sera rarement rencontrée dans son repaire, quel que soit le plan, à moins que des fidèles ne l'aient invoquée dans un sanctuaire spécial ou un temple.
Sous l'aspect d'une araignée géante, Lolth est capable de projeter depuis les glandes séricigènes de son abdomen des fils de toile de 9 m de long qui sont équivalent à ceux d'un sort de toile d'araignée avec l'ajout de 1–4 points de dégâts par round infligés aux victimes emprisonnées, dus à une sécrétion toxique sur les fils ; au cours du même round de combat, elle est en mesure de délivrer une attaque de morsure cuisante causant 4–16 points de dégâts et la mort de la victime si celle-ci échoue à un jet de protection contre le poison avec un malus de –4. Sous son apparence humanoïde, Lolth utilise les armes habituelles des drows.
Sous forme d'araignée géante, la démone peut utiliser à volonté n'importe lequel des pouvoirs suivants, une fois par round de combat : compréhension des langues, confusion (créature regardée uniquement), ténèbres (sur 3 mètres), dissipation de la magie ; une fois par jour elle peut créer un seuil pour faire venir un démon de type I (45 %), II (35 %) ou III (20 %), avec 66 % de chance que le seuil fonctionne ; deux fois par jour elle peut utiliser porte de phase, lecture de la magie, hétéromorphisme ; une fois par jour elle peut invoquer des araignées (9–16 grandes (20 %), 7–12 colossales (30 %), 2–8 géantes (40 %) ou 1–4 éclipsantes (10 %)), se téléporter sans erreur, utiliser les sorts de langues et vision réelle. Sous forme humanoïde, Lolth est clerc de niveau 16 / magicienne de niveau 14, avec les capacités correspondantes. Cependant, sous cet aspect elle est incapable de porter une armure d'aucune sorte et elle perd ses pouvoirs psioniques (voir ci-après).

Lolth n’est pas n’affectée par les armes non magiques, l’argent ne lui occasionne aucun dommage (à moins d’être enchanté à au moins +1) et les formes d’attaque de froid, d’électricité et de gaz ne lui causent que la moitié des dégâts. L’acide, les projectiles magiques (si sa résistance à la magie lui fait défaut) et le poison affectent normalement la démone. Lolth est particulièrement sensible à l’eau bénite, subissant 6 points de dégâts pour une éclaboussure et 6–21 (3d6+3) pour un coup direct.
Son champ visuel s’étend dans le spectre infrarouge et ultraviolet jusqu’à une distance normale de 36 m. Lolth dispose d’une capacité de communication par télépathie limitée, comme c’est le cas des démons en général.
Ses disciplines psi mineures sont équilibre corporel, clairvoyance et domination, et ses sciences majeures sont marche dimensionnelle, protection mentale, réarrangement moléculaire et voyage parallèle. Ces disciplines

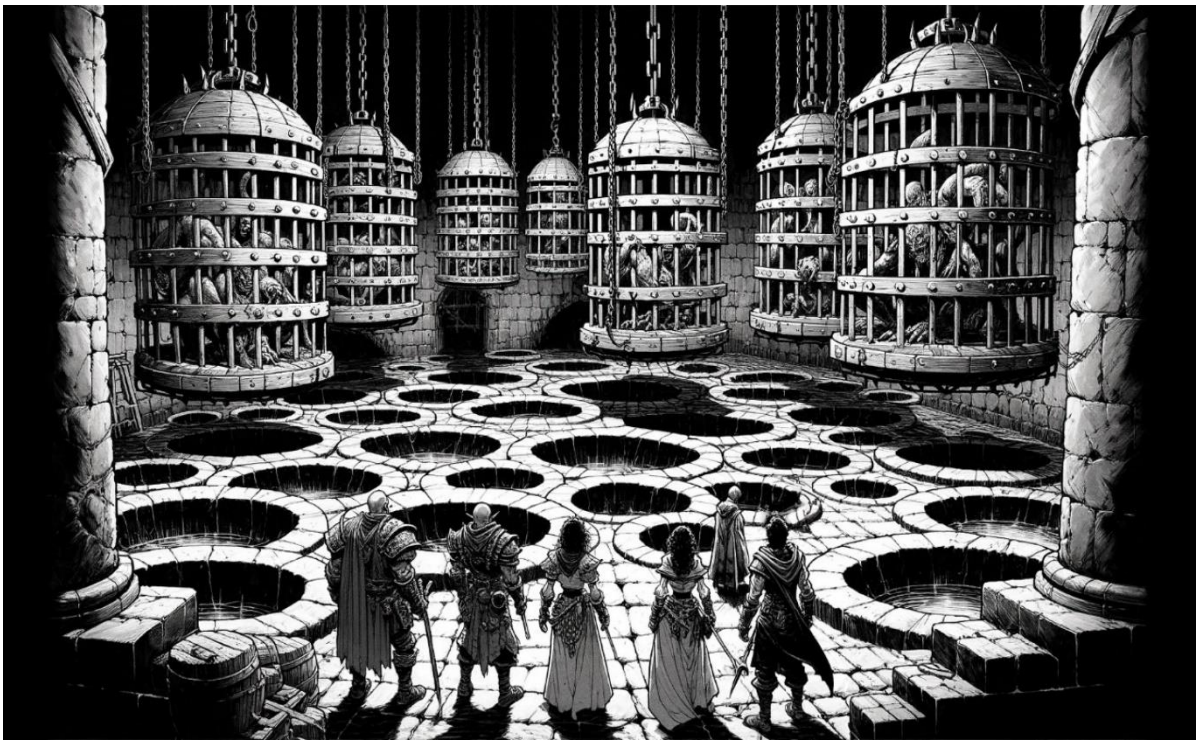
29. CHAMBRE DU CAPITAINE.
Vous entrez dans la chambre du capitaine Erig, un ami et compagnon d'armes de Carfilioth. La pièce est plutôt simple et contient peu de mobilier. La porte massive en bois est cloutée de rondelles de cuivre portant le nom "ERIG". Dans le coin sud-est, vous remarquez un lit rustique avec une petite table à côté. Sur la table, il y a une petite cruche en grès contenant 5 pièces d'or, une grande chope à bière en faïence et un petit miroir à main. Contre le mur sud, il y a un coffre en bois fermé, contenant des vêtements, une paire de pantalons, plusieurs capes, un manteau épais, deux paires de bottes et une dague cassée. Au fond du coffre, sous les vêtements, se trouve une bourse en cuir contenant une plaque en noyer incrustée d'une plaque plus petite en argent avec une dédicace de Carfilioth à Erig.

La chambre d'Erig ne semble pas contenir de trésor significatif, mais la plaque en argent pourrait susciter l'intérêt des joueurs en raison de son aspect sentimental. Elle témoigne de l'amitié entre Carfilioth et Erig, ce qui pourrait avoir une certaine importance dans l'histoire ou les interactions des joueurs. Elle vaut dans les 25 po il y a une petite cruche en grès contenant 5 pièces d'or

Le tonneau de bière non ouvert pourrait également être utilisé comme élément de jeu, offrant aux joueurs une source de boisson rafraîchissante ou la possibilité de l'échanger contre d'autres biens. Les boucliers et la masse accrochés aux crochets et patères pourraient être pris par les joueurs s'ils le souhaitent, bien qu'ils ne soient pas particulièrement précieux.

31. SALLE DES BASSINS
Vous pénétrez dans la salle des bassins, la plus grande de tout le niveau supérieur de la forteresse. Les murs sont en roche noire et rugueuse, mais le sol est recouvert de carreaux de céramique formant une mosaïque. La plupart des carreaux sont d'un brun mordoré, mais certains forment des motifs décoratifs avec des carreaux blancs et noirs, ce qui crée une belle esthétique. Au centre de la salle, vous remarquez environs trente bassins différents dont 10 sont asséchés, chacun ayant un diamètre d'environ 3 mètres et une profondeur ne dépassant pas 2,5 mètres au centre. Ils sont surplombés maintenant par sept cages d’acier refermant des créatures prisonnières et abandonnées. Sur le mur Est sept leviers en bois sont disposés au mur.

Les sept leviers font évidement descendre les cages des monstres emprisonnés à l’intérieur, Bien sur Carfilioth attendra que les aventuriers se trouve au milieu de la salle pour faire descendre les cages et libérer ainsi les monstres soit un par un soit tous d’un coup à la volonté de MD, il n’est pas nécessaire que ce soit Carfilioth d’ailleurs un simple gobelin ou Erig peut s’en charger. Le tout est d’obtenir le maximum effet de surprise la descente rapide de la cage entrainera aussi la libération du monstre par le soulèvement du fond de celle-ci. Les 10 bassins maintenant asséchés n’ont pour but que de rendre le combat que plus dangereux car les risque de chute dans les bassins



Seront lourdement pénalisés par des dégâts de 2d8 points de vie si le joueur ne réussit pas un jet de sauvegarde sous la dextérité à -2.

1. Disanchanter (1) (*Voir Fiend Folio P26*) points de vie : (20) (5 dés de vie) CA : 5 Vitesse : 18m Attaque (1) : voir ci-dessous.
Le désenchanteur est un animal ressemblant à une sorte de petit dromadaire doté d'une longue trompe, flexible et musclée et qui peut s'étendre jusqu'à 1,50 m pour attaquer. Il est d'une couleur bleu électrique pâle et légèrement translucide ; parfois on peut même le voir scintiller très distinctement.

Cette créature a le pouvoir de détecter les enchantements magiques (contenus dans les armures, boucliers, épées magiques et autres) dont il se nourrit, tirant sa subsistance des puissants enchantements que possèdent ces objets. L'animal fait preuve de discernement dans l'utilisation de ce pouvoir : il est par exemple capable de distinguer une armure de plates éthérée d'une armure +1, et de choisir la première car elle recèle un enchantement plus fort. Si la bête rencontre un groupe d'aventuriers, elle pourra détecter le plus puissant des objets magiques présents et essayera, en guise d'attaque, de fixer sa trompe sur cet objet. Si l'attaque réussit, elle en drainera le pouvoir magique, laissant l'objet intact, mais vidé de son pouvoir. Les Maîtres du Donjon devront tenir compte de la difficulté relative avec laquelle le désenchanteur est en mesure d'« attaquer » un objet donné, malgré la dextérité de sa trompe. En général, il tentera un désenchantement relativement simple, sur un bouclier magique facile à atteindre par exemple, plutôt que de tenter une attaque plus difficile, contre un objet magique plus puissant caché dans un sac à dos ou un fourreau.
Le désenchanteur ne peut être touché que par des armes magiques, mais celles-ci ne perdront pas leurs enchantements en le touchant : la créature ne peut désenchanter les objets magiques qu'avec sa trompe.

2. Tigre Tricornu ou Badrillo (1) (*Voir Lyonesse's Adventures page 90*) points de vie : (28) (5 dés de vie) CA : 6 Vitesse : 24m Attaque (3) : Morsure (1-10), griffes (2-4) (2-4), queue (Dard) 1-8) + poison. Attaques spéciales : Pattes arrière (2-8) (2-8)
Si ce tigron n'est pas tué s'il est domestiqué ou capturé son prix avoisine les 2000 po. (Les PJ ne sauront que c'est un tigron)

Ressemblant à un tigre noir avec des pattes torses et une rangée de cornes pointues sur son front. On dit qu'il est souvent utilisé comme monture par des chevaliers audacieux Ce prédateur puissant peut infliger des dégâts importants grâce à sa charge cornue et à ses morsures acérées. Sa résistance à la magie est symbolique de sa nature instinctive et sauvage.
Marque de contrainte : si le Badrillo réussi son attaque de morsure, celle-ci doit réussir un jet de protection sous la constitution sinon celle-ci recevra une marque maudite qui impose un malus permanent de -4 à ses jets d'attaque, de caractéristiques, de sauvegarde et de compétence. Jusqu'à ce que la victime soit libéré de la malédiction (Par un prêtre de niveau 10 ou plus) ou que le monstre soit tué.
Éventration : Si un Badrillo touche une créature avec deux attaques naturelles alors elle double les dégâts de ces deux attaques.
Immortalité Mythique : Si la créature se fait tuer, elle revient à la vie 24h après quelques soit l'état de son corps.
Rugissement : Le Badrillo 3 fois par jour peut pousser un rugissement sauvage les créatures à moins de 18m doivent se sauvegarder sous la sagesse ou être terrifiées pendant 1-6 tours durant lesquels ils effectuent leurs jets d'attaque et de sauvegarde à -4

3. Féroce Syaspique (1) (*Voir Lyonesse's Adventures page 89)* points de vie : (32) (8 dés de vie) CA : 3 Vitesse : 15m Attaque (3) : Morsure (1d8), griffes (1d6+2)

(GP372): créature forte, vigilante, rusée et agile. Elle est inaccessible à la peur et loyale jusqu'à la mort mais elle est sauvage et devient un monstre à la furie dévastatrice une fois provoquée (et parfois même en l'absence de provocation). Elle est aussi sujette à des accès de frivolité imprévisibles qui entraîne les êtres de son espèce à parcourir dix ou quinze milles kilomètres pour manger d'un certain fruit.

Elle mesure dans les 1,80 m et présente dans ses grandes lignes une apparence humaine, avec une grosse tête reposant sur des épaules massives, de longs bras, des mains terminées par des serres, avec des pointes saillant des jointures. Une fourrure noire couvre son crâne, s'étire en bande le long du dos et entoure la région pelvienne. Ses traits sont épais et frustres, le front est bas, le nez court, la bouche musclée ; des yeux d'or fauve regardent par une fente entre des crêtes de cartilage.

Lien fragmentaire : Si un féroce Syaspique détient lors d'une attaque ne serai ce qu'une parcelle de la créature : un cheveu un bout d'habit ou de peau il connaitra toujours le chemin pour la retrouver et la tuer. Il pourra se déplacer même d'un plan à un autre (Ouverture de Seuil 1 fois par mois) ou d'une planète a une autre jusqu'à retrouver sa proie

Présence Putride : cette aura inflige à toute créature qui n'est pas habituer à son odeur un jet sous la constitution sous perdre 1d6 points de vie par round.

Régénération : Le féroce syaspique se régénère de 3 points de vie par tour

4. Bratrache Espide (1) (Voir Lyonesse's Adventures page 89) points de vie : (32) (8 dés de vie) CA : 3 Vitesse : 15m Attaque (3) : Morsure (1d8), griffes (1d6+2)

Batrache Espide (GP430): créature humanoïde avec des bras comme des solives et une épaisse peau grise à l'épreuve des lances, flèches, griffes ou crocs. Sa salive est venimeuse et peu entraîner une maladie. La batrache hespide est une créature imposante en forme un peu comme un homme et un peu comme un crapaud ; ses bras sont immensément puissants, son cuir gris est à l'épreuve des lances et des flèches, .

Bête Pestiférée : À la suite d'une attaque réussit par morsure le Batrache à 30% de contaminé un virus mutant (symbiose de la peste et de la rage) qui mène à une gangrène des tissus par la créature mordue. La créature doit être soignée rapidement dans les 8 rounds qui suivent la contamination sous peine de mourir en essayant de contaminer d'autre personne. Si la maladie est soignée à temps (Par un sort de guérison des maladies) et si la fièvre a commencé a faire son effet, alors un jet de protection sous la constitution est nécessaire afin d'éviter la perte définitive d'un point d'intelligence.

Dessication : au contact d'une de ses griffes acérées toutes créatures perdent 3d6 de points de vie lié à la dessiccation, Malgré quelle soit un proche parent Tanjecterlien des momies les batraches ne peuvent pas redevenir des humains à la suite d'un sort rappel à la vie, ni être repoussée par un clerc ou subir des dégâts avec de l'eau bénite.

Griffes de dissipation : les griffes de la batrache espide si elle ne touche pas la créature visée relance 1d20 pour savoir si elle touche des objets que la cible porte et permet de les casser ou de déchirer certain objets magiques ciblé par le Batrache , tel que les potions les livres et les parchemins, de petit objet magique ou les armes et les armures, boucliers jusqu'au bonus +3. Elles agissent au contact avec des restrictions de puissance comme une disjonction de mordenkainen ou un disanchanter.

5. Licorne Noire (1) *(Voir Fiend Factory page 64*) points de vie : (33) (7 dés de vie) CA : -2 Vitesse : 15m Attaque (3) : sabots (1d8), corne(2d8) il s'agit d'une version plus jeune plus petite et plus craintive enlevée dés sa naissance par carfilioth lui-même, c'est un grand exploit que de l'avoir capturé. Elle tentera de s'échapper en premier sauf si les aventuriers l'attaque. Si elle est capturée par les joueurs, elle vaut dans les 5.000 po au marché du Lyonesse. Il est probable que Carfilioth la garde pour sa corne et pour réaliser un philtre d'amour afin de séduire à nouveau Suldrun.

Ces créatures imposantes et redoutables sont entièrement noires, à l'exception de leur longue corne lisse d'un blanc ivoire. Elles sont très agiles, possèdent une constitution puissante, et présentent une vue véritablement redoutable et redoutable.

Résidant dans des régions montagneuses densément boisées, loin des habitations humaines, elles sont capables de parcourir même le terrain le plus traître à une vitesse incroyable (75 mètres), de sauter sur des distances allant jusqu'à 9 mètres en avant, 5 mètres verticalement, et de négocier des parois rocheuses exceptionnellement raides. Elles gardent souvent des endroits depuis longtemps abandonnés, perdus ou légendaires. Bien qu'elles évitent le contact humain, les elfes bons, chaotiques ou loyaux, les demi-elfes et les humains ayant un charisme de 17 ou 18 peuvent les charmer et les utiliser comme montures (femelle : charisme 18 - 85 % ; charisme 17 - 50 % ; mâle : charisme 18 - 55 % ; charisme 17 - 20 %). Elles ne sont pas affectées par les sorts de charme - voir ci-dessous. La licorne charmée ne peut être montée que si le cavalier et la licorne estiment que la cause est bonne. Le charme se dissout une fois que la licorne a été descendu à la fin du voyage. Pour chaque charme réussi, le charmeur gagne +5 % sur toute tentative future de charmer cet licorne (maximum de 95 %). Pour chaque charme infructueux, 10 % sont déduits. Si une personne parvient à charmer avec succès, La licorne portera un maximum de 3 cavaliers désignés, sauf s'ils sont maléfiques.

Une licorne noire refusera d'entrer dans un donjon contenant des humains ou des humanoïdes.

Les licornes n'attaquent que s'ils sont provoqués, s'ils estiment que leur adversaire(s) est généralement maléfique, ou si leur antre ou le lieu qu'ils gardent est pénétré. Lorsqu'une licorne noire s'apprête à combattre, une vague de *peur* se propage (rayon de 10 mètres). Tous les personnages doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être affectés comme par le sort pendant 11 rounds de combat. Les personnages de niveau 8 ou plus réussissent à +4.

Toute personne touchée par la corne de la licorne au combat doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou être victime d'une paralysie fatale pour les personnages de niveau 7 ou moins dans un délai de 1 à 4 tours, et pour les personnages de niveau 8 ou plus dans un délai de 6 à 24 tours. Au premier round de

combat au corps à corps, la licorne charge dans le combat ; il ne peut pas frapper avec ses sabots et ne peut frapper qu'une fois avec sa corne, mais le fait à +4 et inflige des dégâts doublés - la victime, si elle est touchée, doit réussir deux jets de sauvegarde contre la paralysie.
Les Licornes noires sont immunisées contre le poison, peuvent détecter l'approche d'un ennemi à 40 mètres et surprennent leurs adversaires 7 fois sur 8. Elles sont totalement immunisées contre la magie, possédant une coque anti-magie continue de 3 mètres de rayon, même lorsqu'ils dorment. La coque protège également les cavaliers.
Trois fois par jour, une licorne noire peut utiliser porte *dimensionnelle* pour apparaître jusqu'à 60 mètres de sa position précédente. Cette capacité peut également être utilisée lorsqu'il transporte des cavaliers.
Elles parlent la langue des licornes mais peuvent comprendre le commun, le langage des dryades, des elfes et le centaure.
La corne de la licorne noire, lorsqu'elle est écrasée et mélangée à de l'eau bénite, est un remède souverain contre toutes les maladies et un antidote contre le poison. Les magiciennes féminines peuvent également utiliser la corne comme ingrédient pour une philtre d'amour avec des effets permanents. Juste en dessous de la corne, au centre du front de la bête, se trouve une petite gemme bleue qui, si elle est prise, peut être utilisée comme coque anti-magie, activée en se concentrant pendant un segment. La coque couvre un rayon de 3 mètres autour de la gemme, dure 1 round par niveau d'expérience de l'utilisateur et ne peut être utilisée qu'une fois par jour.
Fragilité : Il est précisé dans le cycle du Lyonesse que les licornes ne son pas des chevaux endurant (de trait) et il à été remarqué à maintes reprises que les licornes utiliser pour tirer le carrosse royal moururent quelques jours après leur utilisation en raison du trop grand effort fourni.

6. Aigle tueur (1) (*Voir Lyonesse's Adventures page 86*) points de vie : (26) (6 dés de vie) CA : 6 Vitesse : 12m/72m Attaque (3) : Bec (2d8), griffes (1d6+2) Ce rare œuf à éclot en cage ; un seul embryon a survécu sur les deux habituel, sans doute a cause des conditions difficiles du donjon et des mauvais traitements. il été offert à carfilioth par son amant Tamurello qui lui-même le possédé de Sartzanek. Il résista

« Twitten, un archimagicien a présent disparu, s'était spécialisé dans l'exploration des mondes parallèles. Au retour d'un de ses voyages dans le monde de Woon. Il ramena comme sujet expérimental une demi-douzaine d'oeufs couleur groseille et bizarrement allongés, qu'une créature appelée Ptéracte Crabiforme lui avait offert en gage d'amitié. Ce n'est que quelques mois plus tard que Twitten disparu dans des conditions encore obscures ; son manoir fut laissé à l'abandon, après que Sartzanec eut passé récupérer l'essentiel du matériel magique de Twitten, et les oeufs patientèrent au fond d'une armoire. Quelques temps plus tard, nul ne sait exactement quand, ils vinrent à éclore et douze volatiles s'en échappèrent (Deux par OEuf). Aujourd'hui on les nomme les aigles tueurs de Twitten. Mais d'aigle ils n'ont que le nom : ces sortes d'oiseaux ont des écailles jaune souffle et quatre ailes, ils on un long cou et un bec tranchant. »
Les aigles ne se sont pas séparés après leur naissance et se sont établis et reproduits sur les hauteurs du mont Lubras en plein Teach tac Teach. Ils ont vite appris comment vivre dans notre monde. Véritable prédateur avec leurs 4 à 5 mètres d'envergure. Ils s'attaquent à tout être vivant pouvant satisfaire leur appétit vorace : chien, mouton, homme ou même ours. Chassé aujourd'hui il doit en rester six ou sept, un archer Ulf ayant réussit à en tuer un de trois flèches. Il n'est reste pas moins que les aigles tueurs est un danger les plus redoutable des environs du Teach tac Teach.
Piqué : Attaque spécialement rapide qui obtient un bonus de +4 au toucher (en raison de sa position) et qui si elle touche double les dégâts.
Création de Seuil : Une fois regroupées en vol de 4 à 6 individus. Ils peuvent (sous certaines conditions astrologiques ou météorologiques on ne sait pas vraiment) créer en formant des cercles concentriques un portail luisant vers un autre monde parmi les 16 mondes connus souvent Woon. Le rituel fonctionne comme un cercle de téléportation.
OEufs : Une fois éclos, les oeufs peuvent être domestiqués. Les ogres les plus jeunes les utilisent parfois comme montures ou nourriture. Malgré une éclosion qui peut prendre plusieurs années et des conditions de température incertaines pendant la couvaison, ils peuvent être vendus entre 8 et 10 000 po
Absorption de créature mourante : Les aigles tueurs à l'instar d'autre oiseaux charognards peuvent absorbés une créature mourante et se déplaçant sur la même case que celle qu'elle occupe et en réussissant un jet supérieur à 13. Dans les 3-12 rounds la créature et son cadavre rejoigne la masse corporelle de l'aigle celui-ci récupère un nombre de point de vie égal à sa constitution de la créature absorbée. A l'exception d'un souhait majeur.

7. Tali monster (1) (*Voir Fiend Factory page 56*) points de vie : (25) (7 dés de vie) CA : 0 Vitesse : 8m Attaque (1-2) : (2d8), griffes + Spécial.
Il n'y a qu'un seul Monstre Tali. Il mesure 4.50 m de haut et pèse 1 600 kilos. Sa peau est jaunâtre, très grasse et couverte de verrues et d'acné. Il est extrêmement gros. Caché dans les plis de graisse se trouve son trésor.
Parce qu'il est si gros, il ne peut pas se déplacer sans l'aide de 35 gobelins, qui I 'accompagnent toujours. Ces gobelins portent les masses de graisse au-dessus De leurs têtes. Suivant le Monstre Tali,il y a un cheval et une charrette conduite par un hobgobelin. Dans la charrette, il y a 150 pioches.

Ceux-ci sont utilisés pour soutenir la graisse lorsque les gobelins doivent se reposer, ce qui se produit toutes les deux heures. Le Monstre Tali n'a Pas de sorts, mais il est magique — d'ou sa Classe d'Armure. Lorsqu'on l'attaque le Monstre Tali, avec une arme contondante celle ci a 30% de chances de rebondir sur la graisse ; une arme tranchante, 20 % de chances de rebondir ; et une arme perçante a 25 % de chances de glisser sans danger le long de la peau a cause de la graisse.
S'ils sont surpris, il y a 40 % de chances que les gobelins perdent leur prise. Si cela arrive, alors les 35 gobelins seront
Écrasés a mort. Les adversaires du Monstre Tali peuvent choisir d'attaquer les gobelins. Une fois les 23 gobelins les plus proches du bord de la graisse tuée, les amas de graisse s''effondreront sur les autres, les écrasant ou les asphyxiant. Le Monstre Tali peut attaquer avec l'une de ses énormes poings, ou avec son arme souffle qui sent I 'ail, le whisky et le tabac. Le souffle affecte une zone de 3 m large, 3m de haut et 6m de profondeur. Tout personnage échouant à son jet de sauvegarde sera nauséeux

Pendant 2 a 5 rounds de mêlée et combattra avec un malus de -3 l'attaque. Comme son trésor est caché dans les plis de graisse, il n'y a que 30 % de chances de trouver quelque chose a moins que la graisse ne soit enlevée. Les gobelins peuvent poser la créature pour leur permettre d'attaquer, mais seulement la moitié d'entre eux peuvent sortir pour combattre au premier round de mêlée ; un autre quart arrive pour le deuxième round de mêlée et le reste arrive pour le troisième. Bien sar, cela laissera le Monstre Tali temporairement échoué, bien qu'il puisse encore combattre. La nourriture préférée de la créature est le demi-elfe bouilli, mais il mange aussi de la viande d'elfe a cause de la valeur de statut que cela lui confère aux yeux des gobelins.

7 Cages sont visibles au premier regard mais en fait il y a en a une huitième caché derrière la plus centrale. Les aventuriers et joueurs ne la verront pas puisqu'elle plus petite et cachée par la première. 10 Bassins sont maintenant asséchés mais les 20 autres ont toujours le même emploi celui de surprendre pour une utilisation même aléatoire. Et une porte secrète au fond de la pièce mène à la salle 32.

8. Cyclop (1) (*Voir Fiend factory page 48*) points de vie : (24) (6 dés de vie) CA : 6 Vitesse : 12m Attaque (3) :), 2 griffes (1d6) + une morsure (2d6) Spécial.

Les cyclopes peuvent être trouvés dans presque tous les terrains, y compris les complexes souterrains. Ils habitent habituellement dans des grottes. Ils sont souvent trouvés à la tête d'un groupe d'orcs, de gnolls, de svarts, de gobelins ou de hobgobelins qu'ils dominent grâce à leur férocité et leur force. Ils sont des ennemis innés de l'humanité et pillent continuellement les villages pour capturer des femmes et trouver de la nourriture. Si dix cyclopes ou plus sont rencontrés, il y en aura un qui sera de type chef (avec 7 dés de vie et attaquant avec un bonus de +2 pour toucher et +3 aux dégâts). L'œil unique du cyclope a un effet hypnotique sur ses victimes et ceux qui échouent à leur jet de sauvegarde resteront immobilisés pendant 6 tours de mêlée : le cyclope ne peut fixer qu'un individu par tour de mêlée à une portée maximale de 2 mètres, et chaque victime ne peut être "fixée" qu'une seule fois. Si rencontrés dans leur repaire, il y aura un supplément de 20 % de jeunes (avec 3 dés de vie, une classe d'armure de 7, 3 attaques, des dommages de 1-3, 1-3, 1-6, sans regard hypnotique). L'œil du cyclope le handicape au combat, de sorte qu'il frappe avec un malus de -1. Il lance également des projectiles avec un malus de -2 mais bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la magie illusoire. Les cyclopes mangent de la chair humaine, bien qu'ils préfèrent celle des demi-hommes, ainsi que des gnomes, nains et elfes. Ils n'aiment pas la chair d'homme-orc, qu'ils laissent aux charognards. Ils tenteront toujours de capturer des femmes humaines à des fins de reproduction (voir ci-dessous). Par conséquent, dans tout repaire, il y aura de 1 à 6 femmes humaines enceintes, et une chance de I0 % de trouver des prisonniers vivants gardés pour la nourriture. Les cyclopes parlent leur propre langue ainsi que celles des orcs, gnolls, svarts, gobelins, hobgobelins et ogres. Le cyclope mesure 2.70m de haut. Sa peau est d'un bronzage terne usé, tandis que ses mèches de cheveux ébouriffés sont noir verdâtre. Il a des bras puissants, des mains griffues et une large gueule avec laquelle il peut infliger des morsures horribles. Son œil est d'un vert mer claire. Hybrides : Il n'y a pas de cyclopes femelles — peut-être à cause de déficiences génétiques. Cependant, ils se reproduisent avec des femmes humaines capturées, qu'ils dévorent après l'accouchement. Les enfants de cette union impie sont des cyclopes (40 %), des humains mais avec un seul œil (30 %) et des humains normaux (?) (30 %). Parmi eux, l'humain normal est dévoré avec la mère ; le cyclope devient l'un des membres du groupe ; et l'humain cyclopéen est rejeté pour se débrouiller par lui-même. Ces hybrides ont généralement une force et une constitution supérieures à la moyenne, bien qu'ils subissent les mêmes pénalités au combat (sauf contre les nains et les gnomes) que les cyclopes. Ils bénéficient également du bonus des cyclopes contre les sorts illusoires visuels. Ces métis sont censés avoir établi un royaume caché quelque part sur un haut plateau. Ils sont connus sous les noms d'Amiraspians, Hauts Plaines ou Cavaliers Griffons, bien que peu de choses soient connues d'eux.

1) Bassin de guérison – Ce bassin contient un étrange liquide rosâtre qui provoque une guérison instantanée lorsqu'il est bu. Il guérit aussi les maladies, mais dans ce cas là il ne restaure pas de points de vie. Lorsque quelqu'un avale une gorgée de ce liquide, il récupère immédiatement de 1 à 6 points de vie, mais ceci ne fonctionnera qu'une fois par jour pour chaque personne (en avaler plusieurs autres gorgées n'aura aucun effet supplémentaire). Bien que le liquide puisse être placé dans des contenants et emmené hors de la salle, celui-ci perdra ses vertus curatives dès que le seuil de celle-ci en sera franchi. Note : ce bassin disparaît puis réapparaît magiquement de temps en temps ; ainsi, si les aventuriers reviennent dans cette salle, il n'y aura que 30% de chances que le liquide soit présent (il le sera cependant toujours lors de leur première visite).

2) Bassin d'acide – Ce bassin est rempli jusqu'au bord d'un liquide clair et légèrement pétillant dégageant une odeur étrange et déplaisante qui incommodera tous ceux qui se tiennent à côté. Il s'agit en fait d'acide, l'un des plus mortels qui soit. Si un aventurier tombe ou saute dedans, il en résultera une mort certaine et instantanée. Plonger sa main ou tout autre membre dans l'acide causera immédiatement 2 à 5 points de dégâts (lancer un dé à 4 faces et rajouter 1 au résultat) – voire même davantage si une partie plus grande du corps est exposée au liquide. En absorber (même rien qu'une petite gorgée) provoquera un haut-le-coeur, infligera 5 points de dégâts et nécessitera un jet de protection réussi contre le poison pour ne pas mourir. Déposer une goutte ou deux sur la langue infligera 1 point de dégât et entraînera des nausées et une suffocation durant deux rounds (vingt secondes) ; toutefois, aucun jet de protection contre le poison ne sera nécessaire. Les armes ou objets plongés dans l'acide seront détériorés (les épées seront oxydées et fragilisées, les objets en bois craquelés et fendus, etc.) voire complètement détruits, ceci à la discrétion du Maître du Donjon (qui peut effectuer un jet de dé pour chaque objet afin de déterminer son degré de détérioration). L'acide est si puissant qu'il rongera n'importe quel type de contenant en deux rounds. Une grande clé en bronze (d'environ 15 cm de long) est visible au fond du bassin, l'acide semblant apparemment n'avoir aucun effet sur elle. Cependant, même si par un moyen quelconque on parvient à s'en emparer, elle se Révèlera totalement inutile, ne correspondant à aucune serrure de la forteresse.

3) Bassin de maladie – Ce bassin est rempli d'un liquide sirupeux gris sombre. Le fait d'en absorber (même rien qu'une petite gorgée) fera que le buveur tombera malade six tours (une heure) après. Si cela se produit, la victime ne perdra pas de points de vie mais souffrira de douleurs atroces et lancinantes à l'estomac pendant 1 à 4 heures (lancer un dé à 4 faces) ; durant toute cette période, elle ne pourra pas combattre ni même se déplacer (mais elle pourra toutefois être portée par d'autres personnes). Ensuite, tous les symptômes disparaîtront et la victime retrouvera son état normal. Déposer une goutte de ce liquide sur la langue procurera un goût agréable mais ne déclenchera aucun symptôme. Les armes ou autres objets plongés dans le liquide ne seront nullement affectés de quelque manière qu'il soit. Toute quantité de liquide retirée du bassin perdra ses propriétés spéciales au Bout de trois rounds (30 secondes).

4) Bassin du limon vert – L'évidence même de l'horreur que contient ce bassin sautera immédiatement aux yeux de tous ceux qui regardent

dedans. Le limon (pv : 20) recouvre presque toutes les parois du bassin depuis le fond jusque sur les bords.

5) Bassin d'eau potable – Ce bassin est rempli d'une eau de source glacée qui rafraîchira toute personne qui en boit. L'eau est pure et bonne, mais hormis ceci elle n'a aucune caractéristique particulière.

6) Bassin de vin – Un vin capiteux à la robe d'un rouge profond rempli tout ce bassin. Non seulement ce vin est excellent, mais en plus il provoquera chez toute personne qui le goûte une envie irrésistible d'en boire encore et encore, jusqu'à l'ivresse ! Si une personne en boit une gorgée, il y aura 60% de risque qu'elle se mette à en boire davantage (et ceci sans que le joueur n'y puisse quoi que ce soit). Si cela se produit, il faut alors lancer trois dés à 6 faces puis comparer le résultat au score de constitution du personnage. S'il est supérieur, alors le personnage sera ivre durant un nombre d'heures équivalent à la différence entre ce résultat et son score de constitution (mais s'il est

égal ou inférieur, alors ledit personnage "tient la boisson" et n'est pas affecté). Tout personnage ivre subit les pénalités suivantes : -2 à tous ses jets "pour toucher", -3 à son score de dextérité, ainsi que tout autre inconvénient dû à l'ivresse et que le MD jugera bon d'appliquer (parler haut et fort, trébucher, être plus facilement surpris, etc.). Une fois que le nombre d'heures prévues est écoulé, le personnage retrouve son état normal. Tout personnage ayant été ivre aura 90% de risques de boire encore une fois jusqu'à l'ivresse s'il repasse devant ce bassin, le test de constitution devant alors de nouveau être effectué. Si du vin est mis dans un contenant et emmené hors de la salle, il perdra immédiatement son pouvoir, redevenant un vin normal avec un degré d'alcool plutôt faible.

7) Bassin asséché – Ce bassin est complètement sec et il n'y a aucune trace de liquide ni même aucun indice qui indiquerait ce qu'il a bien pu contenir. Le bassin lui-même semble être fait d'une céramique jaunâtre, mais il résistera aux chocs ainsi qu'à toute tentative visant à le casser ou le fissurer.

8) Bassin chaud – Toute personne observant ce bassin fumant et bouillonnant comprendra de suite qu'il est rempli d'eau bouillante. Mis à part ceci, cette eau est tout à fait normale, quoique très minérale comme le prouvent les dépôts de calcaire visibles sur toute la bordure du bassin.

9) Bassin d'aura – Ce bassin d'eau miroitante (une eau qui, mis à part ce miroitement, semble d'ailleurs tout à fait normale) est beaucoup moins rempli que les autres. L'eau elle-même semble luire et scintiller, et elle irradiera la magie si une tentative de détection est effectuée dessus. Elle a un goût tout à fait normal, mais tous ceux qui en boiront ne serait-ce même qu'une petite gorgée ressentiront une sensation étrange. Au moment où il avale le liquide, le buveur sentira tout son corps picoter et, dans le même temps, lui-même et tous ceux qui l'entourent verront un phénomène visuel se produire : une aura colorée enveloppera entièrement son corps durant approximativement une minute. La couleur de cette aura dépendra tout simplement de l'alignement du personnage. Elle sera bleue si son alignement est loyal, jaune s'il est chaotique, et tout personnage d'alignement neutre irradiera quant à lui une aura blanche. Bien sûr, les joueurs n'auront aucune idée de ce que signifient ces étranges couleurs la première fois qu'ils consommeront ce liquide, aussi pourraient- ils bien être déconcertés par ses effets – surtout qu'il n'y a aucun indice autour du bassin qui pourrait expliquer à quoi correspondent ces couleurs. L'eau conservera ses propriétés magiques même si elle est emmenée hors de la salle, mais il ne sera possible d'en prendre que l'équivalent de 10 doses du fait de la très faible quantité de liquide présente. Ce bassin, tout comme le bassin de guérison décrit précédemment, disparaît et réapparaît de temps en temps (voir "a" ci-dessus pour plus de détails et connaître le pourcentage de chance de réapparition lors de prochaines visites).

10) Bassin de sommeil – Ce bassin est rempli d'un liquide verdâtre aux teintes variées et dont la surface stagnante est ornée d'un motif tourbillonnant. Déposer une goutte de ce liquide sur la langue révèlera un goût fruité, mais aucun effet particulier ne sera ressenti. En boire une gorgée procurera une sensation de rafraîchissement, mais dans les dix secondes qui suivent apparaîtra une forte somnolence ; cette dernière pourrait alors causer (50% de risques) un endormissement Immédiat qui durera pendant 1 à 6 minutes. Absorber plus qu'une gorgée de ce liquide provoquera automatiquement un sommeil comateux d'une durée de 1 à 8 heures, et ceci sans jet de protection possible. Le liquide perdra totalement ses effets s'il est emmené hors de la pièce mais malgré cela, faire sortir une personne déjà endormie ne permettra pas pour autant de la réveiller.

11) Bassin aux poissons – Ce bassin rempli d'une eau normale contient un grand nombre de petits poissons. Il n'a aucune propriété spéciale et les poissons sont tout à fait ordinaires.

12) **Bassin glacé** – Ce bassin est rempli de glace carbonique qui dégage de la vapeur et qui, pour une raison inconnue, ne semble jamais fondre. Du fait de sa température extrêmement basse, la glace est "brûlante" au toucher. Comme il y a fort à parier qu'aucun des personnages n'ait déjà vu de la glace carbonique, ce spectacle leur semblera mystérieux, le contenu du bassin leur apparaissant comme une sorte de roche blanchâtre brûlante au toucher et dégageant des vapeurs inquiétantes. Si on en casse des morceaux et qu'on les retire du bassin, ceux-ci se sublimeront en se transformant en dioxyde de carbone, ainsi que le ferait de la glace carbonique ordinaire. Ces morceaux pourront être maniés avec des gants, mais la nature même de leur substance restera indéfinissable.

13**) Bassin au trésor** – Ce bassin entièrement rempli d'eau normale contient apparemment un magnifique trésor. Il semble en effet qu'un tas de pièces d'or parsemé de nombreux joyaux brillants repose sur son fond. Hélas, ce trésor n'est rien d'autre qu'une illusion magique qui disparaîtra dès que la surface de l'eau sera troublée ou fendue. Une fois que cette dernière sera redevenue calme, l'image réapparaîtra.

14) Bassin de mutisme – Ce bassin est quasiment vide, seule subsiste une petite quantité de liquide. Bien que ce dernier semble être de l'eau normale (il n'a aucune odeur ni aucun goût particulier qui pourrait dévoiler sa véritable nature), il s'agit en fait d'une substance magique. Une fois absorbé, ce liquide cause une perte totale de la voix et de toutes les capacités vocales pendant une durée de 1 à 6 heures. Ce mutisme ne se déclenchera que si on avale au moins une gorgée de liquide ; le fait de n'en déposer qu'une goutte sur la langue ne permettra pas de déceler le moindre effet et il semblera n'être que de l'eau normale. Tout personnage qui boit ce liquide en ressentira les effets, ce qui veut dire que les joueurs eux-mêmes seront affectés. Ainsi, le Maître du Donjon doit informer le ou les joueurs concernés de leurs limitations et ils seront alors interdits de toutes communications verbales avec les autres joueurs durant toute la durée du mutisme (1-6 heures de jeu, déterminée en lançant un dé à six faces). Pendant toute cette période, ils doivent demeurer complètement silencieux (les grognements et les gémissements étant également interdit), ne pouvant plus communiquer avec les autres joueurs que par des gestes, hochements de tête, signes de mains, etc. Si c'est le porte-parole du groupe qui est affecté, alors un autre joueur doit le remplacer. La communication écrite n'est possible que si le joueur muet a 14 ou plus en intelligence, mais un tel message ne pourra être lu que par un personnage qui a également un score d'intelligence de 14 ou plus.

15) Bassin de l'Ombre Éternelle – Ce bassin mystérieux est rempli d'un liquide d'un noir profond, semblable à de l'encre liquide. Les ténèbres qu'il renferme sont si épaisses qu'on pourrait croire qu'elles sont capables de dévorer la lumière elle-même. Lorsque vous plongez la main dans ce liquide ténébreux, votre membre semble disparaître dans l'obscurité totale, vous privant temporairement de toute sensation. Si vous osez en boire, une cécité momentanée s'abat sur vous pendant 1d4 heures. Cependant, lorsque la vision vous revient, vous découvrez que vous avez gagné la capacité de voir dans l'obscurité totale, comme si vous étiez devenu une créature de la nuit.

16) Bassin de l'Écho Mélodieux – Ce bassin élégant est rempli d'un liquide cristallin qui semble être en éternelle harmonie. Lorsque vous y plongez les mains ou les pieds, il émet un son musical doux et envoûtant, comme si l'eau elle-même chantait. Boire de ce liquide vous dote d'une voix enchanteresse pendant une heure. Vos paroles et vos chansons prennent une qualité magique, facilitant toutes les tentatives de charme et de persuasion verbale que vous entreprenez. Votre éloquence devient votre plus grand atout.

17) Bassin de la Vérité Éphémère – Ce bassin mystérieux contient un liquide clair et pur qui porte en lui le pouvoir de la vérité. Lorsque vous en buvez, vous êtes contraint de dire la vérité pendant 1d6 heures. Votre langue est liée, vous empêchant de mentir, de tromper

ou de déformer la vérité de quelque manière que ce soit. Cependant, vous pouvez toujours choisir de garder le silence si vous préférez ne pas répondre à une question.

18) Bassin des Illusions Changeantes – Ce bassin énigmatique est rempli d'un liquide irisé aux teintes changeantes, qui danse comme une aurore boréale. En buvant de ce liquide, vous obtenez le pouvoir de créer des illusions temporaires. Vous pouvez créer une illusion visuelle mineure de votre choix qui dure 1d4 heures. Cette illusion peut prendre n'importe quelle forme que vous imaginez, mais elle ne peut pas causer de blessures physiques. Elle peut toutefois tromper les sens et distraire vos ennemis.

19) Bassin de la Transformation – Ce bassin étonnant renferme un liquide argenté qui peut altérer temporairement votre apparence physique. Une petite gorgée de ce liquide vous permet de changer l'un de vos traits physiques, comme la couleur de vos cheveux, la taille de votre nez ou la forme de vos oreilles, pendant 1d2 heures. Cela peut être utile pour vous infiltrer dans des lieux secrets ou pour mystifier vos ennemis en prenant une apparence différente.

20) Bassin de l'Éclosion – Ce bassin fascinant est rempli d'un liquide vert lumineux qui semble vibrant d'une énergie naturelle. Lorsque vous en buvez une petite gorgée, vous pouvez instantanément faire pousser une petite plante ou une fleur de votre choix. Cette plante peut avoir des propriétés magiques ou médicinales, ou simplement servir à embellir votre environnement. Vous êtes désormais le jardinier de la nature elle-même. (La première gorgée octroie même un niveau d'expérience au joueur qui la boit)

32. CHAMBRE DU CONSEILLER.
Vous avez découvert la chambre du conseiller Marevak, accessible uniquement par une porte secrète depuis la salle des Bassins (31). La pièce est sobrement meublée avec un lit ordinaire, trois chaises, un bureau de fortune et une vieille table délabrée. Le sol est une extension de la mosaïque de carreaux de céramique bruns mordorés, blancs et noirs que vous avez remarquée dans la salle voisine des Bassins. Sur le mur, vous voyez un tableau représentant trois personnages, une femme, un guerrier et un magicien ridé, avec une inscription en langage elfique À côté du bureau, il y a un tiroir verrouillé.

Le tableau représente Mélissa Marewak et son ami Zelligar
Un Message lui rend hommage à Marevak en Elfe : « "Au sage Mare-vak, conseiller avisé et méritant, avec toute la reconnaissance de Zelligar et Rogahn »
S'il est retiré du mur, le tableau s'avèrera plutôt lourd, grand et encombrant. S'il est emporté sans dommages hors de la forteresse et ramené à la civilisation, il pourrait bien rapporter jusqu'à 300 po. une fois revendu. Cependant, quiconque essayera de revendre cette toile à sa juste valeur aura 60% de risques que l'acheteur reconnaisse sa provenance – et si la nouvelle se répand, le vendeur peut s'attendre à rencontrer des problèmes, le lieu où il a trouvé cette peinture étant alors évident

Le tiroir verrouillé du bureau est bien protégé, et toute tentative pour le forcer (à l'exception d'un "désamorçage des pièges" réussi par un voleur) provoquera la libération d'un gaz dont les émanations sont si piquantes qu'elles obligeront les aventuriers à sortir de la pièce pour une durée de 1-4 heures, et cela sans jet de sauvegarde possible (mais ceci ne se produira qu'une fois). La serrure peut être crochetée par un voleur mais il ne pourra effectuer qu'une seule tentative – et s'il échoue, il ne pourra pas réessayer. Le seul autre moyen d'accéder au contenu du tiroir est de casser le bureau, mais ceci nécessitera de porter des coups puissants avec une arme (et du fait du bruit occasionné, un lancer de dés devra alors être effectué pour vérifier la venue éventuelle de monstres errants). Le contenu du tiroir sera déterminé par le jet d'un dé à douze faces (un seul jet car le tiroir ne contient qu'un seul objet) : 1 Potion de lévitation ; 2 Bottes elfiques ; 3 10-100 p.o. ; 4 Une gemme de 50 p.o. (pierre de lune) ; 5 Un médaillon en or valant 20 p.o. ; 6 Parchemin avec sort lecture des idiomes étrangers ; 7 Parchemin avec sort toile d'araignée ; 8 Parchemin maudit (la première personne qui le lit perd définitivement 1 point de charisme – lancer un sort de désenvoûtement n'y changera rien) ; 9 Anneau de protection +1 ; 10 Potion de guérison (deux doses) ; 11 Une dague +1 au manche finement gravé ; 12 Une pierre de l'oubli (*Lyonesse's Adventures p 102*)

33. BARAQUEMENTS
Vous entrez dans les baraquements, une grande pièce qui sert de quartier général aux gardes et aux hommes d'armes de la forteresse. Il y a environ 40 lits simples répartis dans la salle, ainsi que quelques chaises et tabourets. Des grandes tables en bois sont disposées le long des murs. Vous remarquez également une grande commode en bois contre le mur sud, mais ses tiroirs ne contiennent que des objets sans grande valeur. Dans le coin sud-ouest, il y a une pente raide menant à une ouverture dans le mur, qui semble être une sorte de toilette rudimentaire. Les murs de la salle sont en pierres brutes, mais il y a des torches et des crochets pour suspendre divers objets, dont un vieux bouclier bosselé, une gourde vide, une longue chaîne, une épée rouillée dans son fourreau, et un bonnet à poils.

Gobelins (2-8) (*Voir MM p52*): points de vie : (7,5,5,4,1,1) (1 dés de vie) CA : 6 sans armure Vitesse : 18m Attaque (1) : 1d6 de dégâts masse d'arme classique. Certain sont malades d'avoir bu dans le bassin n°3 il n'ont qu'un point de vie et ont la fièvre, il y a 10% qu'ils puissent transmettre la maladie. D'autre épuisé d'avoir porté le Tali monster.

Elfes noir (2) (*Voir FF p31*): points de vie : (13,12) (2 dés de vie) CA : 2 Vitesse : 36m Attaque (1) : 1d6 de dégâts arbalète
Ils sont bien endormis et possèdent chacun des amures de cuir et un sac chacun de pyromite (1) (*Voir Lyonesse's Adventures p103) La Pyromite* est une petite boule métallique, d'environ 2 cm de diamètre fabriqué avec des matériaux alchimiques et enchanteresse, conçue pour infliger des dégâts ardents à ses cibles. Elle est souvent utilisée par les aventuriers pour créer des effets spectaculaires et dévastateurs lors des combats. Elle est ornée de petites ailes pliables, qui se déploient lorsqu'on la lance. Elle contient un mécanisme complexe qui lui permet de détecter la chaleur et de s'orienter vers sa cible. Elle est très légère et très résistante
Utilisation : Pour utiliser une Pyromite, l'utilisateur doit la charger dans une sarbacane appropriée, prendre un tour pour viser, puis souffler dans la sarbacane pour la lancer en direction de sa cible.
Pouvoir : Le porteur de la pyromite peut l'utiliser pour lancer un sort de boule de feu, sans consommer de composantes matérielles. Il suffit de placer la pyromite dans une sarbacane et de souffler fort pour la propulser. La pyromite déploie alors ses ailes et se met à voler en direction de la cible la plus proche et la plus chaude, dans la limite de 30 mètres. Lorsqu'elle touche sa cible, elle explose dans un feu blanc mortel, infligeant 6d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures dans un rayon de 6 mètres. Les créatures qui réussissent un jet de sauvegarde de dextérité ne subissent que la moitié des dégâts.

Au fond de la pièce une dizaine de Gobelins boivent et jouent ensemble à une partie de ce qui semble être un jeu de rôle l'un d'entre eux est un maître de jeu : **Gobelins** (6) (Voir MM p52): points de vie : (6,5,5,4,4,3) (1 dés de vie) CA : 6 sans armure Vitesse : 18m Attaque (1) : 1d2 de dégâts crayon pointus

Maitre de Jeu (1) (*Voir Fiend Factory p56*): points de vie : (7) (1 dés de vie) CA : 4 Attaque : Sort sommeil voir ci dessous
Le maitre du donjon est un humanoïde à I 'air méchant avec des yeux perçants et une tête pointue qui déteste toutes les formes de vie - en particulier les créatures qui gagnent des niveaux. Il a des tendances particulièrement désagréables. Il y a 30 % de chances qu'un maitre du donjon suive le groupe a travers le donjon, leur disant ce qu'ils peuvent et ne peuvent pas faire, et s'ils font quelque chose contre sa volonté, il menace généralement de réduire leur compétence principale de 4 ou de changer leur alignement !

D'autres formes d'attaque incluent la redoutée 'lecture des règles' qui doit être traitée comme un sort de *sommei*l. S'il est attaqué physiquement, il consultera ses matrices et fera de son mieux pour confondre ses attaquants avec des irrévérences, telles que le fait que la 3e¢me loi de Newton interdit l'utilisation d'une arme a deux mains dans un rayon de 3 mètres. Bien qu'il prétende connaitre l'ensemble de la disposition du donjon, il n'est jamais disposé a dire quoi que ce soit a quiconque et semble souvent se perdre lui-même. (Il se murmure qu'il ne sait probablement rien du tout.) 'Sommeil, charme, froid, ... eh bien, en fait aucun sort ne I 'affecte Le moins que vous ne puissiez le convaincre du contraire, et toutes les armes ne font que la moitié des dégâts. Il est sensible aux pots-de-vin d'au moins 50 po et indiquera au joueur quelques pièges grossiers du donjon — Le traiter comme un sort de charme sur la personne avec un bonus pour des prix plus élevés.
S'il est soudoyé ou malheureusement tué le maitre de jeu possède sur lui une lourde clef en fer qui ouvre la salle de la caverne n°40 qu'il négociera chèrement.

34. ARMURERIE
Vous entrez dans l'armurerie, une salle de forme irrégulière autrefois utilisée pour stocker les armes de la forteresse. Cependant, la plupart des armes ont été emportées lors de la dernière expédition des habitants de la forteresse. En entrant, vous entendez un léger sifflement. Si vous refermez la porte derrière vous alors que la seconde porte est également fermée, un vent puissant se lève, éteignant potentiellement vos torches ou lanternes. Le vent s'arrête lorsque l'une des portes est ouverte. Vous remarquez également deux petits orifices dans le plafond, trop petits pour permettre le passage de quiconque.

L'armurerie est en grande partie vide, à l'exception de quelques armes et pièces d'armure en mauvais état, notamment des boucliers, des pièces d'armures, des arcs rudimentaires, un carquois de flèches, deux épées, un fléau, une épée à deux mains brisées, et une dague. Rien de tout cela n'est remarquable, sauf si vous décidez d'ajouter des détails spécifiques à votre intrigue. Deux coffres verrouillés sont également présents, mais ils sont vides.

Denzelien (2) (Voir FF p26): points de vie : (25,23) (6 dés de vie) CA : 0 Vitesse : 36m Attaque (1) : 1d6 de dégâts arbalète
Deux denzelien sont bien installés dans le plafond de ce courroir, si les aventuriers les détectent et qu'ils les attaquent alors il y a une probabilité que le couloir s'effondre. Si les points de vie du monstre baissent sous les 50% celui en mourant risque de créer l'effondrement du couloir total ou partiel entrainant des dégâts de 4d6 à 8d6 dans une ou deux portions du couloir.
Si les aventuriers n'attaquent qu'un seule Denzelien il ont donc 50% de s'en sortir mais s'ils attaquent les deux ils seront pris aux pièges de l'effondrement du plafond et des murs devant et derrière eux. Ces monstres n'ont pas été mis là par hasard ils sont un manœuvre pour isoler les intrus par Carfilioth afin que celui-ci les récupère pour sa table d'alchimie et les transforme en potion verte. Il est à noter que le vent et la fraicheur du couloir ainsi que les petits orifice font de cette « Armurerie » un parfait entrepôt réfrigéré ou les viandes ce conservent bien.....

(Le denzelien est un paisible mangeur de roche. Très fin, mais occupant une grande surface (environ 3 m × 3 m × 7,5 cm), le denzelien fore des tunnels à travers la roche par une lente usure, au rythme de 30 cm par semaine. En général, un mâle et une femelle creusent l'un près de l'autre. Ces créatures éviteront le métal et feront un détour même pour contourner de petits dépôts — par conséquent, les tunnels de denzeliens ont tendance à suivre un cours sinueux.
Comme les denzeliens ressemblent à la pierre, possèdent une odeur répulsive et sont indigestes, ils sont rarement importunés par les carnivores.
Au cours de ses 1 000 ans d'existence, la femelle denzelien n'ovule qu'une seule fois. Si un mâle se trouve à proximité (et il y en a habituellement un) la portée qui en résulte est constituée de 3–8 œufs qui éclosent au bout de 100 ans. Les œufs ressemblent à des pierres quelconques de la taille d'un poing. Les chances de trouver un œuf unique (car ils ne sont pas pondus ensembles) dans une zone fréquentée par une femelle denzelien est de 1 sur 1 000. Un œuf vaut 1 000 pièces d'or ou plus pour certains riches propriétaires de mines.)

35. CHAMBRE D'AMIS.
Il y a trois chambres d'amis identiques placées l'une à côté de l'autre, chacune s'ouvrant sur le même couloir. Elles sont toutes agencées de la même façon, avec des murs de pierre grossièrement finis et peu de meubles : un lit en bois, une petite table et une chaise.

La chambre du milieu diffère des deux autres sur un point : il y a une fausse porte sur son mur est. Bien qu'elle semble pouvoir bouger comme une porte normale, elle résistera à toute tentative d'ouverture. Si elle est enfoncée, elle ne laissera apparaitre que le mur de pierre derrière elle.

Il y a 30% d'y avoir **un familier gardien** dans une de ces trois chambres lancez donc trois fois le dé pour chaque chambre. Avec un coffre affilié mais celui- ci est spécial Il suivra et surveillera les aventuriers et informera aussitôt Carfilioth.
Le coffre contient un parchemin rare 'une carte a figurine mobile' que Tamurello à offert à Carfilioth, Ce parchemin indiquera la position de la créature qui le porte à Tamurello, dans le cas ou le chat serait tué. (*Voir trésor Lyonesse's Adventures p95*)

Familier Gardien (1) (Voir FF p36): points de vie : (8) 2 dés de vie) CA : 8 Vitesse : 36m Attaque (3) : 1d6 de dégâts morsure (1-4) x2 de griffes.

Le familier gardien prend la forme d'un petit chat noir placé pour garder le trésor d'un magicien de haut niveau (le familier gardien peut être donc de tout alignement, le même que celui de son invocateur il n'attaque jamais à moins d'être lui-même attaqué ou

si des tentatives sont faites pour s'emparer du trésor. S'il attaque, il lacère avec deux griffes (1–4 points de dégâts chacune) et mord avec ses dents pointues causant 1–6 points de dégâts. Lors de son attaque, l'animal croît progressivement, jusqu'à atteindre finalement la taille d'un lynx ; il reprend sa taille normale si le combat est suspendu ; ce pouvoir de la créature semble avoir été conçu pour dissuader les voleurs.

Le familier gardien bénéficie d'une résistance à la magie qui varie en fonction du niveau d'expérience de son maître. Le familier d'un magicien de niveau 10 possède une résistance à la magie de 50 % et la variation sera de 5 % par niveau dans les deux sens. Ainsi, le familier d'un magicien du 6e niveau est doté d'une résistance à la magie de 30 % et celle du familier d'un magicien du 15e niveau est de 75 %. Notez qu'un magicien d'un niveau inférieur ou égal au 4e ne sera pas en mesure d'obtenir les services d'un tel familier.

Le familier gardien a neuf vies Chaque fois qu'il est tué, avant la 9e fois, il renaît instantanément, plus fort que précédemment. À chaque renaissance, son nombre de dés de vie augmente de 1 (on relance les points de vie), il gagne 6 m à sa vitesse de déplacement, améliore sa CA de 1 et ajoute un point de dégât à chacune de ses attaques. Ainsi, quand un familier gardien a été tué quatre fois, il renaît au « niveau 5 », avec une CA de 4, une vitesse de déplacement de 60 m et 5 dés de vie, et ses attaques infligent 5–8 / 5–8 / 5–10 points de dégâts. Cette « augmentation de puissance » peut être arrêtée par les sorts suivants (ou des pouvoirs qui reproduisent leurs effets) pourvu que la résistance à la magie de la créature soit vaincue : désintégration, transmutation de la chair en pierre, stase temporelle et, évidemment, souhait et altération de la réalité (si ceux-ci sont correctement utilisés). Une parole sacrée (ou maudite) renverra la créature sur son plan d'origine.

Si les attaquants décident de rompre le combat, le familier gardien ne les poursuivra pas et retournera à sa tâche.

Le familier gardien ne doit pas être confondu avec un familier normal, tel qu'il est décrit dans le sort de magicien de premier niveau invocation d'un familier (voir le Manuel des Joueurs des Règles Avancées de Donjons & Dragons — Sorts du personnage). Les moyens nécessaires à son invocation, bien qu'ils impliquent le lancement du sort invocation d'un familier, ne sont connus que d'un petit groupe de magiciens (et de quelques personnes à qui ils enseignent leur art spécialisé) et sont réputés comporter des négociations avec les habitants des Plans extérieurs sur lesquels résident les familiers gardiens.

Naturellement, s'il est tué une neuvième fois, le familier gardien est définitivement mort et se relèvera pas.

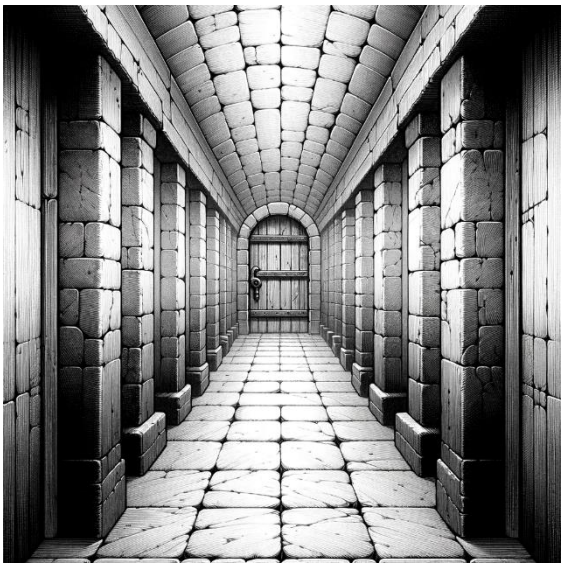
36. BUANDERIE.

Vous entrez dans la buanderie, une salle vide et inutilisée. Cependant, il y a deux éléments importants à noter à proximité de cette pièce :

À l'ouest de cette pièce, il y a un escalier qui semble descendre vers un autre niveau

À l'est de la buanderie, le couloir se termine en cul-de-sac avec un mur doté d'une porte.

Si un aventurier s'approche à moins de 1,5 m de la porte, un piège se déclenche. Le sol entre la fausse porte et le mur opposé s'ouvre en deux, précipitant quiconque se trouve dessus vers le bas. Vous atterrissez environ 12 mètres plus bas dans un bassin d'eau glacée (salle 50 du niveau inférieur du donjon). Vous subissez 1-4 points de dégâts à l'impact. Les personnages lourdement chargés risquent de couler et de se noyer s'ils ne se débarrassent pas de leur excédent de poids dans l'eau froide.



Vous pouvez essayer de récupérer des objets dans l'eau, mais cela dépend de votre constitution et de votre capacité à supporter le froid.

37. SALLE D'ENTRAÎNEMENT

Vous entrez dans une salle d'entraînement spécialement conçue pour Rogahn. La porte est ornée d'un "R" fantaisiste sur son côté extérieur. La pièce est aménagée pour diverses activités d'entraînement :

Sur les murs est et ouest, qui sont recouverts de bois criblé d'entailles, sont accrochées deux grandes cibles de tir à l'arc, et des flèches sont encore plantées dans celle du mur est. Cependant, aucun arc n'est présent dans la salle.

Dans un coin de la pièce, vous trouvez plusieurs barres de fer de différentes longueurs et poids. Elles semblent avoir été utilisées pour des exercices de lever de poids.

Dans un autre coin, il y a une barre métallique fixée aux deux murs, à une hauteur d'environ 2,1 mètres au-dessus du sol. À côté, une corde pend depuis le plafond qui se trouve à 3 mètres de hauteur.

La salle est meublée avec deux gros bancs, un tabouret, et cinq nattes épaisses disposées au sol pour former un fin tapis de 6 mètres sur 6 mètres.

Accrochées aux murs se trouvent plusieurs armes très lourdes à l'apparence ordinaire, mais leur poids est le double de la normale : une épée ébréchée, une hache de guerre, un fléau, une masse d'armes, et deux grands boucliers bosselés.

Le miroir persilian est caché ici, comme une illusion supérieure elle prend la forme d'une cible, en tout point semblable.
Le premier moyen de découverte est simple : une simple flèche tirée sur la cible fera apparaitre le miroir, ou si un joueur demande si ce n'est pas une illusion, si un sort de dissipation de la magie est présent.
Persillian alors dévoilé, et s'il est questionner abordera les modalités de son fonctionnement. Trois vœux dont le quatrième est libérateur. (*Voir Lyonesse's Adventure p.101*)

La salle du Miroir Persillian
Vous voyez enfin la salle telle qu'elle l'est vraiment, un espace où le temps et l'espace semblent distordus. Au fond de la pièce, se dresse l'emplacement où le Miroir Persillian se repose. La pièce est illuminée par une lueur surnaturelle émanant du plafond créant un jeu d'ombres et de lumières. Des murmures étranges remplissent l'air, et vous avez la sensation troublante d'être observés. Soudain, puis la réalité se déforme : Carfilioth apparaît, entouré d'une aura de pouvoir noir. Il vous regarde avec mépris et défi, prêt à défendre son trésor ultime.

Autour de lui, les portes s'ouvrent, libérant des créatures cauchemardesques, serviteurs et protecteurs du miroir.

Antagoniste Principal: Carfilioth Voir page 4.

Goblours (*Voir Bugbears MM p53*) (4) Points de vie: 22,16,12,11 Armure: (CA 5) Déplacement : 14m Dégats : 2-8 Attaques: Griffes et morsures acérées (Dégâts: 1d8+3) Enormes gobelins très poilus ils ont +1 au dégats mais pas au toucher.

Ombres Errantes (*Voir Shadow MM p83*) (4) Points de vie: 17 chacune Armure: Incorporelle (CA 7)
Attaques: Drain de vie (Dégâts: 1d4, réduit temporairement la force) elles absorbent la force d'un adversaire par simple contact. Elles attaquent les êtres vivants sans hésitation, pour se gorger de leur force vitale. S'ajoutant aux 2-5 points de dégâts qu'inflige leur toucher glacial, chacun de leurs coups absorbe 1 point de la force de l'adversaire. Si un humain est ramené par une ombre à 0 points de force, ou de vie, le monstre absorbe sa force vitale. La victime devient alors elle-même une ombre. Il est à noter que la force des créatures leur revient 2-8 tours après qu'elles ont été touchées. Les ombres ne sont pas affectées par les sorts de sommeil, charme et paralysie. Elles ne sont pas sujettes aux attaques basées sur le froid. N'étant rien de plus que ce que suggère leur nom, les ombres sont indétectables à 90 %. Dans une lumière violente — comme celle produite par un sort de lumière perpétuelle — on les voit parfaitement.

Cristal de pouvoir : Carfilioth possède un médaillon de pouvoir qui contient une émeraude il peut être détruit pour affaiblir Carfilioth. Afin d'empêcher l'arrivée de renforts ennemis le cristal attire les monstres errants et les gardes du Donjon.

Ruse de Guerre : 1-4 alliés à Faude Carfilioth se débrouilleront pour se placer dans une position de dos aux assaillants de celui-ci et leur permettre d'attaquer en backstab au prochain round. Avec un bonus de +4 au touché et ils tripleront les dégâts.

Sbires protecteurs : Carfilioth, est sous la bienveillance de ses gardiens rapprochés (1-4), il bénéficie d'une protection infaillible. En cas de réussite lors d'un engagement en combat rapproché, ce sont eux qui endosseront la totalité des dégâts à sa place.

1. Carfilioth est Vaincu et Meurt
Suite de l'aventure : Après un combat intense, Carfilioth est vaincu. Dans ses derniers moments, il libère une vague d'énergie magique, révélant
Les aventuriers découvrent sur lui une clef qui ouvre la salle des coffres
Le Miroir Persillian, maintenant en leur possession, détient des pouvoirs de divination et de révélation des vérités cachées.
Rebondissement avec Gardiens de la Crypte: Alors que les aventuriers célèbrent leur victoire, un groupe de gardiens de la crypte, anciens serviteurs de Carfilioth, surgit pour venger leur maître. Ils attaquent avec fureur, menant à un nouvel affrontement.

2. Carfilioth Réussit à feindre la mort
Si Carfilioth, réalise qu'il est surclassé, il peut utiliser son sort de Catalepsie pour feindre la mort et s'échapper plus tard. Les aventuriers se retrouvent face à un nouveau défi : traquer Carfilioth

3. Carfilioth s'enfuit : Carfilioth laisse derrière lui un sac percé contenant des gemmes précieuses et un grimoire de sortilèges. Un indice sur la possible prochaine destination de Carfilioth est trouvé parmi ses affaires.
Rebondissement possible avec Gardiens de la Crypte : En enquêtant sur l'indice, les aventuriers sont attaqués par une seconde vague de gardiens, déterminés à protéger les secrets de leur maître disparu.

38. SALLE D'ACCÈS. Cette pièce est remplie de tas de roches et de gravats ainsi que de matériel de mineur : tombereaux, vérins, étais, pics, etc. Il apparaît toutefois évident qu'aucun travail n'a été effectué ici depuis bien longtemps.

Cette salle est une illusion si un sort de dissipation de la magie ou un jet de protection sous la sagesse à – 8 est réussie la vraie salle se dévoile après sous ses traits originaux :

38.a La Salle du Miroir Brisé
Sous vos yeux ébloui la salle change d'aspect et une nouvelle salle apparait où l'air semble vibrer d'une énergie magique palpable. Au centre de la pièce, les morceaux d'un grand miroir brisé gisent éparpillés sur le sol, reflétant les fragments d'une histoire inachevée. Chaque éclat semble contenir des moments figés dans le temps - des images de Suldrun dans son jardin secret, avec son père sur le trône lors de la présentation des prétendants, des visions de Carfilioth pratiquant des rituels sombres, et même des aperçus des anciens maîtres, Rogahn et Zelligar, dans leurs moments de gloire et de chute. L'endroit où se trouvait autrefois le Miroir Persillian est désormais occupé par un autel vide, entouré de symboles magiques et de runes énigmatiques.

La salle est imprégnée de magie résiduelle, laissant les joueurs avec un sentiment d'urgence et de mystère. La manipulation des éclats de miroir peut révéler des visions supplémentaires ou des indices.
Défi: Les joueurs doivent reconstituer l'histoire à travers les fragments du miroir, déchiffrant les indices cachés dans les visions pour découvrir la localisation actuelle de l'artefact.
Trésor caché: En examinant attentivement les runes autour de l'autel, les joueurs peuvent découvrir un compartiment secret contenant des parchemins de sorts anciens et des potions de guérison.
Piège : Toucher les éclats sans précaution peut déclencher une malédiction temporaire, réduisant les capacités magiques ou physiques du joueur. Désactivation : Une analyse minutieuse et une manipulation délicate des éclats (Sauvegarde sous la dex à -2) est nécessaire pour éviter le piège et l'arrivée de :

Eastern Skeleton (1-6) (*Voir Fiend Factory p21*) points de vie : (4,4,3,3,2,2) (1/2 de vie) CA : 7 Vitesse : 36m Attaque (1) voir ci dessous
Ces squelettes sont indiscernables des autres, à l'exception du fait qu'ils ne portent pas d'armes. Dans leur ancienne vie, c'étaient des membres d'un ancien ordre de moines et ils ont conservé d'importants attributs de cette classe de personnage.
Ils se déplacent à la vitesse d'un novice et frappent comme un novice, infligeant ID4 de dégâts. Cependant, si le jet de dé est supérieur de 25% ou plus au minimum requis pour toucher, le coup ait étourdi la cible pendant 3D6 rounds de mêlée (01-75), soit tue la victime sur le coup (76-00). Pour chaque groupe de dix squelettes, il y a une chance cumulative de 100/0 qu'un d'entre eux soit d'un niveau de moine supérieur. Et, si un tel squelette est présent Il aura les mouvements et les attaques appropriés à son niveau. Ils sont repoussés comme des squelettes ordinaires par les Clercs, mais selon la discrétion du Maître de Donjon (DM), les niveaux supérieurs de Squelette de l'Est peuvent atteindre des "niveaux de mort-vivant" plus élevés sur la table des morts-vivants du Clerc.

39. MUSÉE.
Vous entrez dans une pièce qui semble être un musée inachevé dédié à la gloire des plus illustres habitants de la forteresse. Les murs ouest et est arborent des fresques constituées de plusieurs panneaux représentant différents événements de la vie de Rogahn et Zelligar.
Sur le mur ouest, les scènes représentées incluent un jeune garçon brandissant une épée, un jeune homme tuant un sanglier sauvage, un guerrier portant un barbare mort, et un héros taillant en pièces ses ennemis barbares au cœur d'une grande bataille.
Le mur est se compose d'une grande fresque similaire, mais cette fois décrivant des événements de la vie de Zelligar, comme un garçon levant le regard vers un ciel nocturne étoilé, un jeune homme lisant studieusement un grand livre, un magicien changeant de l'eau en vin devant un public ravi, et un puissant sorcier lançant un brouillard mortel depuis le sommet d'une colline sur une armée ennemie.
Le mur nord n'est pas complètement terminé, mais les quelques panneaux de fresque présents montrent les deux grands hommes ensemble, se serrant la main pour la première fois dans leur jeunesse, remportant une grande bataille contre les barbares dans une passe montagneuse, et regardant ensemble vers le haut en direction d'une éminence rocheuse (que vous reconnaissez comme étant le lieu où fut bâtie la forteresse) ; le quatrième panneau est encore vierge.
Près des fresques se trouvent d'autres souvenirs du passé : un parchemin sur lequel un seigneur important a rédigé une lettre de remerciement pour leur aide durant la guerre contre les barbares Ska, l'épée courbe d'un barbare, et le squelette d'un chef barbare (c'est ce que précise une plaque murale rédigée en langage commun). Il reste de nombreux emplacements libres sur le mur, sûrement en attente de futurs ajouts d'objets à la collection.

Vous pouvez laisser les joueurs explorer la salle du musée et interagir avec les fresques et les souvenirs. Cependant, il est important de noter qu'aucun des souvenirs présents n'a de valeur particulière, et les fresques sont peintes directement sur les murs et ne peuvent pas être emportées. Cette pièce peut servir à donner un aperçu de la vie et des exploits de Rogahn et Zelligar pour immerger les joueurs dans l'histoire de la forteresse.

Lamproie Normale (1) (*voir MM 67*) points de vie : (5) (1+2 dés de vie) CA : 7 Vitesse : 36m Attaque (1) : voir ci-dessous
Elles sont proche des anguilles elles sucent le sang de leur victime ou de leur hôte à raison de 2 points de dégâts par tour.

Nanas (1) (*Voir Fiend Factory p19*) points de vie : (3) (1/2 dés de vie) CA : 0 Vitesse : 15m à cloche pied Attaque (1) : voir ci-dessous

Le Nasnas (au singulier et au pluriel) ressemble à un être humain divisé en deux longitudinalement. Il a une jambe, un bras, la moitié d'une tête, la moitié d'un corps et une demi-dé de vie. Cependant, il est incroyablement adroit, d'ou sa grande vitesse, sa grande CA (Classe d'Armure), et le fait qu'il frappe comme un monstre a 7 dés. Il se bat souvent avec sa main ouverte, et si c'est le cas, les dégâts sont calculés en lançant 6D6, en comptant le nombre de 1 qui apparaissent, en ajoutant 1, et le total est le montant des dégâts infligés. Regardez les visages des joueurs pendant que vous faites ça ! Quand vous en avez assez de la blague, donnez-lui une épée courte pour 1-6 de dégâts

Nécrophage (1) (Voir MM p80) points de vie : (12) (4 dés de vie) CA : 0 Vitesse : 36m Attaque (1) : voir ci-dessous

Le terme de nécrophages désigne aujourd'hui ces humains morts-vivants qui habitent typiquement des tertres funéraires ou des catacombes. Ces créatures sont extrêmement maléfiques et haineuses, cherchant à détruire toute forme de vie qu'elles rencontrent. Les nécrophages évitent les lumières trop violentes et détestent le soleil. Ces monstres existant simultanément sur le plan normal et les plans négatifs du plan matériel, ils ne sont affectés que par les armes magiques ou en argent. Cette existence leur permet de drainer des niveaux d'énergie — un niveau par coup porté à un adversaire. La créature frappée perd les points de vie correspondant au coup (1-4) plus un niveau d'expérience et tous les bonus qui en dérivaient : points de vie, bonus de classe, capacités de voleur, niveaux de sorts, etc. Un magicien de 9e

niveau frappé par un nécrophage perd 1-4 points de vie et devient magicien de 8e niveau ; il possède les sorts et les points de vie d'un magicien de 8e niveau et utilise la table de combat correspondante. Les nécrophages ne sont pas affectés par les sorts de sommeil, charme, paralysie ni par ceux basés sur le froid. Ni le poison, ni la paralysation ne les affectent. L'eau bénite leur inflige 2-8 points de dégâts par fiole pleine qui les touche. Un sort de rappel à la vie détruit un nécrophage. Tout humain totalement Privé de ses niveaux d'énergie par un nécrophage deviendra lui-même un nécrophage, de demi-force, sous le contrôle de son assassin.

Dans un coffre en bois protégé par un Gold Eater
Trésors : Une Gemme valant 500 p.o. (péridot) un Bouclier +1 Une Statuette en bronze incrustée d'argent et de cuivre, valeur 115 p.o. une Cotte de mailles +1 l'or à été dévoré par :

Gold Eater (1) (*Voir Fiend Factory p7*) points de vie : (6) (2 dés de vie) CA : 0 Vitesse : 36m Attaque (1) : C'est une longue main blanche et démembrée qui vole à 60 mètres par tour à la recherche de pièces d'or à manger. Elle a des paumes qui absorbent l'or à raison de 10-80 pièces et se déplace sans bruit. Elle a 2D8 dés de vie et elle peut être facilement repérée Elle ne peut pas être endormie, mais immobilisée. Lorsqu'elle a consommé 500 pièces d'or, elle se reproduira par fission en deux Goldeaters. Il lui faut un tour complet pour ouvrir un sac, un sac à dos ou n'importe quoi fois que l'extérieur pendant groupe marcherez dans des couloirs interminables à la recherche de trésors, pensez parfois à ce qui se passe derrière vous.

40.-56. CAVERNES DE QUASQUETON. La majeure partie du Niveau inférieur du complexe se compose d'une série de Cavernes et grottes inachevées, la plupart étaient dépourvues de la moindre particularité, mais cela à changer depuis le retour de Carfilioth – toutes sont caractérisées par des murs irréguliers taillés grossièrement à même la roche, des sols inégaux jonchés de morceaux de roche et de gravats, et reliées entre elles par des couloirs sinueux. La majorité de ces salles sont vides de tout ameublement.

40. CAVERNE SECRÈTE.

Cette caverne est soigneusement cachée au sein du complexe elle n'est pas repérable au premier regard. Elle nécessite une compétence de détection ou désamorçage des pièges ou un jet de chance représenté par un score de moins de 10% par jour pour celui qui rechercherai activement un passage secret.
Si la porte extérieure est faite de roche identique à la caverne, la porte a double battant est faite de barreaux de fer et d'acier renforcés par une serrure élaboré elle. Elle nécessitera aussi un jet crochetage de serrure à -20%. Sinon elle demeurera close.

Carfilioth y a entreposer des cages de métal afin de protéger quelques rares spécimens d'oiseaux
Dont quelques (1-6) **faucons sanguinaires** (*Voir FF p37*)
Mais sa principale capture est celle du roi Deuel roi du Pommerol avec qui il avait reçu de violente moquerie

DEUEL Roi du Pomperol (Voir Lyonesse's Adventures p57)
CLASSE D'ARMURE : 9 DÉPLACEMENT : 12 mètres
DÉS DE VIE : 8 (15 points de vie Affaibli)
Nbre D'ATTAQUES : 1 TAILLE : 1.78m 82kg
CLASSE / NIVEAU : Guerrier / 8
F 16 I 11 S 8 D 12 C 12 Ch 13

Le roi Deuel de Pomperol, était un homme nerveux d'âge mur, était une figure d'énergie et de zèle. Sa passion pour les oiseaux était bien connue, une affection qui se manifestait dans ses folies inoffensives. Ses ministres portaient des noms tels que Lord

Goldfinch (Chardonneret) et Lord Snipe (Becassine), et ses ducs étaient connus sous les noms de Duke « Geai bleu » et Duke « Rossignol », il interdisait même la consommation d'œufs, la considérant comme une "délinquance cruelle et meurtrière".

Maintenant il est l'ombre du lui-même, un handicapé sur une branche accroché dans une cage. SI les aventuriers réussissent à le libéré (66% qui chute et qu'il meure à la suite de sa libération) ils pourront revenir en héro au Pompérol et maintes récompenses leur sera accordées. Cependant Deuel refusera de quitter sa cage (il est devenu fou et sénile suite aux mauvais traitements) si toutefois les aventuriers se mettait en tête de le sauver, l'entreprise sera alors délicate. Transporter la cage a travers les grottes sera une entreprise pénible et dangereuse (Même dans le cas ou il utiliseraient des moyens magiques) cela diminuera les forces des héros de 25% en toutes actions et tentatives, sorts et dégâts. Deuel sera la première cible de toutes les créatures suivantes rencontré.

41. CAVERNE DES CRIARDS & PERCEURS

Vous rentrez dans une grotte de paisibles de gros champignons qui visent plutôt des endroits sombres et souterrains, mais s'ils enregistrent des mouvements ils semblent s'agités et poussent des hurlements sous forme de sons ultrasoniques à peine perceptibles, quelques stalagmites et stalactites encombrent aussi la grotte obscure.

Criard (3) (Voir MM16) points de vie : (6 ,6,5) CA : 7 Vitesse : 3m Attaque (1) 50% Attirer les monstres errants
Perceurs (4) (Voir MM86) points de vie : (2 2,1,1) CA : 3 Vitesse : 3m Attaque (1) Surprend 85% 1-6 / 2-12 / 3-18 / 4-24

Trésor et Emplacement : Quelques cadavres vaincus par les Perceurs gisent dans les recoins, ont peut trouver sur eux 100-250po et quelques armes, lances, Haches et épées sans valeurs.

42. CAVERNE AUX TOILES. L'entrée de cette salle est obstruée par des toiles d'araignées soyeuses mais collantes qui devront être coupées ou brûlées afin de pouvoir accéder à la pièce. Voir le sort *toile d'araignée.*

Cette caverne communique étrangement dans la salle du culte N°28 si des gobelins Shadow sont tués en grand nombres, les enfants de Lolth viendront lui porter son aide, mais cette salle est plutôt un garde-manger pour araignées de toutes sortes mais aussi pour :

Drider (1-2) (*Monster Manuel II p57*) points de vie : (24,20) (6 de vie) CA : 7 Vitesse : 36m Attaque (1) Arc+1 (1d6)+1 Attaque spéciale sorts *Paralysie, aura féerique, Lévitation, lumière dansante, perception des alignements, Ténèbres*

Le Complexe du Sanctuaire des Morts-Vivants
Le sanctuaire des morts-vivants s'étend devant vous, un complexe de plusieurs pièces reliées par de sombres couloirs. La première chambre est emplie d'une atmosphère glaciale, où des sarcophages alignés abritent des zombies de serviteurs, autrefois fidèles à Rogahn et Zelligar. La lumière vacille, projetant des ombres inquiétantes sur les murs couverts de symboles nécrotiques.
En explorant plus loin, vous découvrez une salle secondaire, où des squelettes armés patrouillent sans fin, gardiens silencieux d'un secret oublié. Leurs ossements cliquettent dans un écho macabre à chaque mouvement. Au fond de cette salle, un autel ancien porte des inscriptions mystérieuses, rayonnant d'une énergie obscure.
La troisième salle, plus vaste, semble être un ancien lieu de culte dédié à des divinités obscures. Des fresques murales dépeignent des rituels nécromantiques, et au centre, un cercle de pierres gravées entoure un trône de crânes et une statue squelette.

Morts-vivants gardiens : **Zombies de Serviteurs** (Nombre : 6) Points de vie : 6 chacun Armure: Chair décomposée (CA 8) Attaques : Coup puissant (Dégâts : 1d6+2)
Squelettes Guerriers (Nombre : 12) Points de vie : 4 chacun Armure : Ossements renforcés (CA 7) Attaques : Épée rouillées ou arc (Dégâts : 1d6)
Pièges : Description : Plusieurs pièges sont dissimulés dans le complexe, y compris des dalles qui libèrent des flèches empoisonnées (1-8) et des pièges à âme sur certains sarcophages.
Désactivation : La connaissance des rituels nécromantiques ou un sort de détection de piège est nécessaire pour les identifier et les désactiver.

43. Caverne de la crypte des vivants.

Alors que vous avancez avec prudence, vos pas résonnent sur la pierre ancienne de ce qui semble être le sanctuaire final d'une force oubliée. Sous la lumière tremblotante des bougies, Un autel veille sur la pièce, comme pour orchestrer le silence des morts-vivants qui vous entourent. Des squelettes drapés dans les restes de leur gloire passée marchent lentement entre les rangées de chandeliers, leurs os émettant un cliquetis morne. Devant vous, des symboles et des plaques ésotériques tapissent les murs, éclairés par une lumière vacillante qui jette des ombres mouvantes, tordant les formes dans des danses macabres.

La crypte des Vivants est un lieu de pouvoir nécrotique ancien. Les deux squelettes sont les vestiges d'une garde d'élite, liés par magie pour protéger ce lieu sacré. L'autel au centre est un hommage au commandant de ces guerriers, figé dans la pierre. Il y a seulement 10% par tour, de chance que de telles créatures soit réveillées par les joueurs, mais si l'agitation et des fouilles outragent le lieu ces monstres se réveilleront telle une relique d'un passé sombre. (*Voir Sketeton Warrior ou squelette Combattant Fiend Filio P.85*) Nombre : (1-2) Points de vie : 35,30) Armure : (CA 2) Attaques : Toucher glacial (Dégâts : 1d6 + Paralysie 1 tour)

Trésor caché : Description : Un coffre caché derrière l'autel contient des pièces d'or (130 po), une dague en argent enchantée (+1 aux attaques, dégâts doublés contre les créatures maléfiques), et un grimoire ancien contenant des sorts de nécromancie à la discrétion du MD.

Défi : Les joueurs doivent manœuvrer avec soin. Les squelettes peuvent être une menace directe ou simplement une partie de l'énigme environnante. Les symboles offrent des indices et peuvent être le mécanisme pour désactiver la malédiction ou ouvrir des chemins cachés.

44. Caverne du Sanctuaire des Morts-vivants

Vous entrez dans une vaste salle dont l'air est chargé d'une énergie surnaturelle. Devant vous, une statue colossale domine l'espace, un squelette de pierre figé dans une posture majestueuse, les bras étendus comme pour vous accueillir ou vous avertir. Le sol est jonché d'ossements qui semblent se mouvoir d'eux-mêmes, résonnant d'un cliquetis sinistre à chaque pas. Des guerriers squelettiques, armés et en armures, patrouillent méthodiquement la salle, leurs orbites vides scrutant les intrus. Des chandelles vacillantes projettent des ombres dansantes sur les murs, révélant des symboles nécrotiques gravés dans la pierre elle-même, baignant la salle d'une lueur inquiétante. L'atmosphère est lourde, et chaque souffle semble résonner étrangement dans ce sanctuaire des morts-vivants.

La salle du Sanctuaire des Morts-Vivants est imprégnée de magie noire. Les squelettes sont des guerriers anciens, maintenus en animation par les puissantes malédictions inscrites sur les murs. La statue au centre est un monument dédié au sorcier qui a autrefois régné sur ce lieu, et elle liée à un sort de nécromancie de Carfilioth.
Squelettes des Sages (Nombre : 20-30) Points de vie : 4,3) Armure : (CA 8) Attaques : Toucher glacial (Dégâts : 1d6 + Paralysie 1 tour)

Défi : Les joueurs doivent naviguer avec prudence, car les squelettes sont programmés pour attaquer toute présence vivante. Ils peuvent être engagés dans un combat ou contournés avec ruse s'ils ne sont pas attaqués. Les symboles sur les murs peuvent être étudiés pour obtenir des indices sur la façon de désactiver les gardiens Jet de compréhension sous l'intelligence -4 + Lecture des langages (Compétence de voleur) (Les Bas reliefs sur les murs (S'ils sont examinés montrent que le sarcophage contient un livre qui brille...)

Deux Squelettes sont spéciaux : Un tient un drapeau blanc qui servira d'étendard et de ralliement, les squelettes de la grotte auront +1 au toucher et au Dégâts tant qu'il est en vie et un autre possède trois petits tambours qui tapent avec rythme et augmentera les points de vie de +2 de tous les squelettes dans la grotte.

Trésor caché : Les joueurs qui examinent attentivement la statue et les symboles gravés peuvent découvrir des compartiments cachés dans le sarcophage au milieu de la grotte contenant des objets magiques liés à la nécromancie, potions Toutefois, perturber l'équilibre de ce lieu pourrait entraîner des conséquences imprévues et potentiellement dangereuses. (Le réveil des squelettes se produira s'il on touche au tombeau central)

Le livre des morts
La possession de ce livre empêchera les squelettes d'attaquer le porteur du livre dans un rayon de 9 mètres. Le livre caché dans le sarcophage recouvert d'un immense tapis (250po) est sans doute l'objet magique le plus puissant de ce donjon il est réservé à un magicien d'alignement mauvais d'une intelligence de 18 ou plus et ne peut être lu que par un magicien de niveau 4 ou plus. Les sorts contenus dans ce livre ayant appartenu à Desmeï contiennent les sorts suivants :

Niveau 1 *Animation d'animaux mort, Contrôle des morts vivants, Détecter les morts vivants, Griffes de Velsharoon, Lien cadavérique, Localisation de restes, Monture Morte-vivante, Rayon de fatigue, Toucher glacial, Visage cadavérique, Voix Spectrale.*

Niveau 2 *Animation de Squelettes, Armure de mort, Blessure Bandée, Corruption, Crane de Guêt ; Embaumement, Lien vivant, Pluie de sang, Touché glacial amélioré, Tour mineur sinistre, Yeux spectraux.*

Niveau 3 *Animation de Zombie, Armure spirituelle, Assistance, Charmer les mort-vivant, Entrave contre les morts-vivants, Paralysie, Retarder la mort, Sommeil Horrifique, Talisman de la mort, Toucher de soins, Toucher douloureux.*

Niveau 4 Affaiblissement*, Armure de liche, Champs de vie, choc en retour, Conjuration de mort vivant II, Contagion, Mur d'os, porte de la mort, poussée de vie Toucher de liche*

Pour la description des sorts (Voir Liber Arcanae Magicae)
L'intégralité du livre n'a pas pu être lu par carfilioth qui n'a que 15 en intelligence, il l'a donc mis dans ce tombeau afin de le protégé et de le garder en souvenir de Desmeï.

45. CAVERNE DE LA PIERRE MYSTIQUE

Dans cette Grotte se dresse un grand bloc de pierre brillant ressemblant à du mica. La pierre irradie fortement la magie. Ce bloc de pierre demeure ici en permanence et ne peut être déplacé. Bien qu'il soit facile d'en détacher de petits morceaux rien qu'avec la main, on ne peut en prélever qu'un seul à la fois ; ainsi, tant que ce morceau ainsi prélevé n'aura pas été utilisé, toute nouvelle tentative pour en détacher un autre restera vaine.

Une fois qu'un morceau est détaché, son éclat commence à faiblir, et après trois rounds (trente secondes) il redeviendra un simple morceau de mica sans aucun pouvoir magique (il se passera la même chose si on le sort de la pièce). Les propriétés magiques du morceau de pierre ne se déclenchent que s'il est avalé (ou placé dans la bouche) par un personnage dans les trois rounds qui suivent le moment où il a été prélevé.

Les effets magiques sont très variables, et chaque individu ne peut être affecté qu'une fois par un même effet – même si un grand laps de temps s'est écoulé entre les deux prises. Si un personnage place un morceau dans sa bouche, lancer un dé à 20 faces et consulter la table qui suit pour en déterminer l'effet :

1 Téléporte immédiatement le personnage et tout son équipement dans la caverne aux toiles (salle 42)
2 Rend immédiatement le personnage aveugle pour une durée de 1-6 heures (ne peut pas combattre, doit être guidé par les autres aventuriers)
3 Augmente de façon permanente la force de 1 point
4 Augmente de façon permanente le charisme de 1 point
5 Augmente de façon permanente la sagesse de 1 point
6 Augmente de façon permanente l'intelligence de 1 point
7 Augmente de façon permanente la dextérité de 1 point
8 Abaisse de façon permanente la force de 1 point
9 Abaisse de façon permanente le charisme de 1 point
10 Abaisse de façon permanente l'intelligence de 1 point
11 Guérit tous les points de vie perdus d'un personnage
12 Rend invisible pendant 1-6 heures (les restrictions normales S'appliquent néanmoins)
13 Poison (bonus de +1 à la sauvegarde)
14 Fait apparaître une gemme de 500 p.o. (une perle) dans la main du personnage
15 Donne de façon permanente un bonus de +1 à l'arme portée par le personnage (s'il en a plusieurs, déterminez au hasard par un jet de dé laquelle est concernée)
16 Restaure tous les points de vie perdus du personnage
17 Rend stupide pour une durée de 1-4 heures (impossibilité d'agir intelligemment ni de combattre, doit être guidé par les autres aventuriers)
18 Octroie un bonus spécial mais valable une seule fois de 1-6 points de vie supplémentaires (ce seront les premiers à être pris en décompte lors d'une prochaine blessure)
19 Inflige une malédiction : une fois par mois, le personnage dormira pendant 72 heures d'affilées, s'endormant un jour avant la pleine lune et se réveillant un jour après (ne peut être annulé qu'avec un sort de désenvoûtement)
20 Aucun effet

46. CAVERNE EN CONTREBAS. Cette petite caverne se trouve au bout d'un couloir court et en pente. Les murs sont humides et couverts de moisissures, et toute lumière se réfléchissant dessus les fera luire.

Grotte des Souvenirs de Carfilioth

Vous pénétrez dans une grotte qui tranche nettement avec les précédentes par son atmosphère intime et personnelle. Des étagères taillées dans la roche sont remplies de parchemins, de livres et de divers objets personnels s'alignent le long des parois de la grotte. Au centre, un jeune enfant encapuchonné il semble raconter une l'histoire, celle d'un magicien, de ses rêves et de sa montée en puissance. Un portrait en bas relief sculpté dans la paroi montre Carfilioth à différentes étapes de sa vie, révélant une obsession croissante pour le pouvoir et la magie noire. Au bout de la main de l'enfant, un globe lumineux projette une carte du royaume de Lyonesse, indiquant des lieux de pouvoir et des lignes. Des notes manuscrites éparpillées dans la grotte suggèrent des plans pour manipuler des sources d'énergie magique.

Cette salle n'est pas une illusion, c'est un rêve réel, une plongée dans le passé de Carfilioth quand il était plus jeune, une scène pour que les joueurs (PJ) puissent se rapprocher de lui, de mieux le connaitre peut-être même de l'apprécier, avec ses rêves ses espoirs et sa soif de connaissance

Pour le maître du jeu : Objets importants : Journal de Carfilioth: Contient des informations sur ses ambitions et ses alliances passées. Peut être utilisé pour comprendre ses plans futurs. Globe des lignes de Ley: Un artefact magique qui, s'il est étudié, peut révéler des emplacements secrets dans la crypte et aux alentours.
Piège : Description : Un des tiroirs de la table est piégé avec un sort de paralysie. Toute tentative d'ouverture sans désactivation du piège paralysera l'individu pour 1d4 heures.
Désactivation : Une énigme liée à l'histoire de Carfilioth, dont la solution se trouve dans les notes éparpillées dans la grotte.

Trésor caché : Description : Derrière un des bas reliefs de Carfilioth, un compartiment secret contient des gemmes (valeur totale : 200 po) et un anneau magique de protection (+1 à la CA).

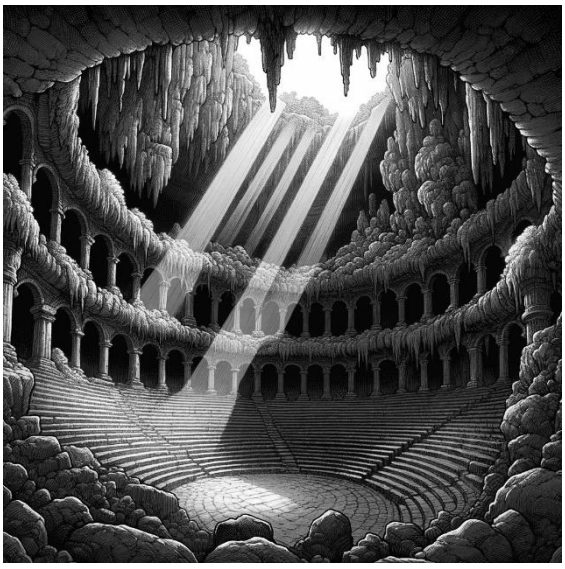
47. CAVERNE DÉDIÉE AU CULTE DE DESMEÏ
Cette grande caverne est le lieu de culte de Desmeï la mère de Carfilioth, c'est là qu'il mène parfois des orphelins ou des enfants de ses serviteurs pour qu'ils puissent admirer la splendeur qu'était autrefois sa mère. La puissante sorcière Desmeï. Il leur apprend par là même quelques cantrips et autres sorts mineurs, à la lumière de quelques torches et de quelques offrandes dans des pots. A la gauche de la statue Desmeï est sculpté Carfilioth et à sa droite sa sœur Mélancthe.

Devant vous se trouve l'élément le plus étrange de la pièce : un gobelin. Sa tête chauve est couverte d'étranges symboles, dessinés à la peinture épaisse et pâteuse. Son nez percé arbore un gros os, tandis qu'à ses lobes d'oreilles se balancent des boucles d'or étincelant. Un collier de dents entoure sa gorge noueuse et son corps est couvert de touffes de fourrure en décomposition. Il tient à la main un couteau à lame recourbée en acier brillant. Lorsqu'il vous voit entrer, des sons contre nature s'élèvent de sa gorge tandis que ses mains tracent des courbes bizarres dans les airs.

Gardé par Le gobelin, nommé Vylgrykk, est un wokan, une sorte de lanceur de sorts humanoïde. Il est capable de lancer des sorts comme un magicien de niveau 2 et n'hésitera pas à attaquer les personnages, en tentant tout d'abord d'utiliser son sort de sommeil.

Vylgrykk, wokan gobelin : CA 6 ; DV 2* ; pv 9 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 ; TAC0 18 ; D 1d4 (dague) ou selon sort ; JP M2 ; Mo 7 ; AL C ; XP 25. Sorts (niveau 1) : projectile magique, sommeil.
Les gobelins des autres rencontres ne viendront pas en aide au wokan, même s'il se produit un combat bruyant, car le travail de Vylgrykk est souvent étrange et sonore, et le wokan a déjà fait frire des gobelins curieux qui le dérangeaient.
Si Vylgrykk rate un test de moral, il suppliera les personnages de lui laisser la vie. Il parle une langue commune hésitante et offrira son trésor le plus précieux, un parchemin magique, pour obtenir sa grâce. Le rouleau est conservé dans un tube métallique, caché dans sa cage thoracique.
Trois sorts sont écrits sur le parchemin : charme-personne, détection de la magie et ventriloquie. Pour décrypter ce parchemin, un magicien ou un elfe doit lancer un sort de lecture de la magie. Une fois que le magicien ou l'elfe a appris à lire les sorts, il peut choisir de les copier dans son grimoire ou les lancer depuis le parchemin. Dans les deux cas, le sort sera alors effacé du parchemin. Si les PJ négocient, Vylgrykk consentira à leur donner tout ce qu'il a : sa paire de boucles d'oreilles en or (d'une valeur de 60 po chacune), son collier de dents (valant 3 po), ses économies, (348 po cachées dans l'un des pots).
Il avertit les PJ qu'ils ne voudront pas des poudres et liquides contenus dans ses pots et flacons. Il dit la vérité ! Vylgrykk effectue des recherches sur les poisons et tout ce qui se trouve dans les récipients est toxique. Quiconque ingère une de ces substances subit des nausées (–2 à tous ses jets de dés pendant 1 tour) et doit réussir un jet de protection contre le poison ou subir 1d8 points de dégâts.

48. ARÈNE. Cette caverne, conçue comme un petit théâtre ou une arène, est inachevée. La partie centrale de cette salle se trouve à environ 20 mètres en-dessous du niveau du sol, et les parois qui l'entourent descendent en pente douce jusqu'en bas, formant ainsi une sorte de petit amphithéâtre.



Après avoir traversé la grotte précédente, vous arrivez dans une salle plus vaste. L'air y est plus froid, et des bruits étranges résonnent contre les murs de pierre. La grotte est faiblement éclairée par des rayons lumineux venu du plafond, projetant des ombres dansantes sur les parois. Au centre, un groupe de gobelins armés discute bruyamment, ne remarquant pas immédiatement votre présence. Ils sont vêtus de haillons et équipés d'armes hétéroclites, certains portant même des objets qui semblent avoir été volés à des aventuriers moins chanceux. Leur peau verdâtre et leurs yeux brillants dans la pénombre leur confèrent un aspect menaçant. Dans un coin de la salle, vous apercevez un tas d'objets divers, probablement le fruit de leurs pillages récents. Des éclats métalliques suggèrent la présence de pièces de monnaie et peut-être même de petits objets de valeur.

Gobelins (Nombre: 5) Points de vie: 7 chacun Armure: Cuirasse improvisée (CA 7) Attaques: Épée rouillée (Dégâts: 1d6) Comportement: Les gobelins sont lâches mais agressifs en groupe. Ils attaquent d'abord le membre le plus proche du groupe.
Trésor: Pièces: 50 pièces d'or, 120 pièces d'argent Objets: Une bague en argent sertie d'une petite pierre bleue (valeur 25 po), une petite statuette en bois représentant une divinité locale (valeur 15 po)
Armes/Armures: Une épée courte en bon état, un bouclier ébréché
Piège: Description: Un des gobelins porte une amulette qui, si elle est enlevée de son cou, déclenchera un mécanisme caché libérant un gaz toxique. Effets du gaz: -2 sur tous les jets de dés pendant 1 heure, 1d4 de dégâts par minute d'exposition.

49. CAVERNE PHOSPHORESCENTE. Cette caverne de taille Moyenne ainsi que son extension de forme irrégulière située à l'est offrent aux aventuriers un spectacle étrange. La zone tout entière est baignée d'une douce lueur phosphorescente alors qu'il n'y a aucune source de lumière ; cette lueur mystérieuse provient d'une moisissure rouge, ou violettes qui croît en abondance dans le lieu (sur les murs, le plafond et même, par endroits, sur le sol). Cette moisissure est inoffensive....

La Salle aux mousses magiques
Vous vous retrouvez dans une grotte étrange où les lois de la physique semblent altérées. Des esprits translucides flottent dans l'air, engagés dans d'incessantes discussions. Ces spectres, figés dans une éternelle réunion de conseil, débattent de stratégies et de trahisons passées. Leurs voix, à peine audibles, murmurent des secrets de l'ancienne époque de Rogahn et Zelligar. Des spores volent doucement autour d'eux, animés par une magie inconnue.
En bordure de la grotte une grande formation circulaire de mousses rouges fluorescente et verte au centre est source de cette animation surnaturelle.

Fongi pteridium aquilinum (Voir ci-dessous) (*Voir FFII page 107*)
Points de vie : 8 (3 Dés femelle) – 12 (3 Dés mâle) Dégâts (1-6)
Résistance à la magie 50%
Ces plantes rarissimes et carnivores poussent dans les endroits humides ; Les plantes males, en cercle concentriques sont à la périphérie des cercles. Elles sont d'un rouge fluorescent et bien visible et identifiables. Au centre se trouve les plantes femelles vertes dissimulées. Sous leurs feuilles se cachent les capsules de spores.il faut manipuler ses feuilles avec d'infinies précautions car si on les frôle, elles projettent un nuage de spores toxiques sorte de « miasme venimeux »
Cette infection fongique contrôle la créature hôte au travers de connexion au cerveau et aux nerfs, les ordres sont simples pour la plupart aller mourir (coloniser) une zone bien spécifique.
Cette maladie conduit une mort douloureuse en 1-4 jours
Si les spores femelles qui sont au centre du cercle sont récupérées sans infraction notables et sans alerter les mâles extérieurs. Alors certaines de ses spores (identifiées par un druide) peuvent produire de nouvelles potions les plus fantastiquement magiques de l'univers d'AD&D. A la discrétion du MJ : (Immunité psy universelle, Charisme épique d'obéissance, Accession aux pouvoirs psy, Abondance de vie elfique, Perception sens acérés, Quintessence de métamagie (permet l'accès à plusieurs niveaux de magie supplémentaires) Extension de portée, Illumination divine (meilleurs accès au divin) Magnificence télépathique)

Pour atteindre les plantes femelles il faut passer le premier cercle des plantes males carnivores, le seul fait de les frôler (1 chance sur 6 de ne pas déclencher l'alerte / round) suffit à déclencher l'attaque 1d6 points de dégâts. Les tiges ravisseuses se déroulent et happent l'imprudent (jet sous la dextérité/2) en se resserrant jusqu'à l'étrangler, les tiges sont redoutablement robustes (encaissent jusqu'à 50 points de dégâts)
Attaques spéciales : Les tiges ravisseuses peuvent attraper et étrangler leurs victimes. Les feuilles projettent un nuage de spores toxiques en cas de contact.
Défenses spéciales : Les plantes carnivores sont immobiles mais disposent d'une capacité de camouflage et d'attaque efficace.

50. BASSIN D'EAU. Cette pièce contient le bassin d'eau profond de 2,4 m dans lequel les aventuriers imprudents sont précipités depuis la trappe piégée du niveau supérieur (voir l'explication de ce piège dans la description de la salle 36). Comme il a déjà été dit là, l'eau est extrêmement froide. Toute personne qui rentre dans cette eau (volontairement ou non) en aura pour une heure entière à se remettre de son effet glacial. Le bassin mesure 6 m de long et est alimenté par une source.

51. Caverne du temple Gobelin

En vous approchant de la caverne, vous sentez immédiatement une aura oppressante, presque tangibles. Les parois rugueuses de la caverne se dressent autour de vous, s'étendant sur une vingtaine de mètres de large et près de trente mètres de long. L'air est lourd, empli de l'odeur de fumée de torche et d'une senteur métallique indistincte.
À l'intérieur, la caverne se transforme en un temple sombre dédié à Maglubiyet, le Puissant. Des torches vacillantes projettent des ombres dansantes sur les murs, révélant des symboles tribaux grossièrement gravés et des effigies représentant le dieu gobelinoïde. Au centre, un autel de pierre brut se dresse, taché de marques sombres – probablement le sang de sacrifices passés.
Des figures menaçantes de gobelins et de hobgobelins, armés et vêtus de guenilles, se déplacent silencieusement autour de l'autel, leurs yeux brillant d'une ferveur fanatique. Leur présence donne l'impression d'être constamment observés, épiés par des créatures qui ne connaissent que la guerre et la dévotion à leur dieu cruel.
La caverne résonne d'une énergie ancienne et sombre. Vous pouvez presque entendre les échos des incantations et des prières des chamanes, ainsi que les cris des âmes sacrifiées lors des nuits de nouvelle lune. Ce temple n'est pas un lieu de paix ou de sanctuaire, mais un bastion de pouvoir et de terreur, où la volonté de Maglubiyet est imposée sans pitié.

Gobelins et hobgobelins vénèrent Maglubiyet, le Puissant, Seigneur des abîmes et des ténèbres. Il apparaît comme un énorme gobelinoïde noir avec des flammes rouges à la place des yeux, des crocs acérés et des mains griffues. C'est un dieu guerrier et un grand général. Il commande de puissantes armées d'esprits gobelins en Enfer dans une guerre éternelle contre l'armée des esprits orques de Gruumsh. Les chamanes gobelins et hobgobelins prétendent que leur dieu gagne toujours ces batailles, mais la mort aux enfers n'est pas permanente et les esprits orques détruits se reforment toujours. Les Gobelins et les Hobgobelins ont aussi d'autres divinités mais Maglubiyet les dirige toutes d'une main de fer. Le Puissant exige des sacrifices de créatures pourvues d'âmes ; ces cérémonies prennent place habituellement les nuit de nouvelle lune. Les chamanes gobelins et hobgobelins peuvent progresser jusqu'au 7e niveau de clerc.

Gobelins (2-8) (*MM52*) **Goblours** (2-4) (*MM54*) Svarts (**1-8**) (*FFa17*) **Gobelins Shadow** (1-4) (*Ffa59*)

52. La salle du Tarusque Endormi

Cette Salle est là pour tester la dicrétion de déplacement et la capacité de se déplacer en silence pour les joueurs. Le reveil de la Créature est à la discrétion du MD.

Tarusque : Points de vie : 40 (10d8) Armure : 2
Vitesse : 12m (*voir Lyonesse Adventures p89*)
Attaque supplémentaire !

Regard Pétrifiant : Si un personnage regarde directement les yeux de la tarusque et ne réussit pas un jet de sauvegarde de Constitution (DD 14), il est pétrifié et transformé en pierre.
Corne Empoisonnée : +5 pour toucher, portée 5 pieds, une cible. Dégâts : 2d10 + 4 dégâts perforants, plus 2d6 dégâts de poison.
Immunités : Pétrification, poison
Faiblesses : Vulnérabilité à la magie
Compétences : Perception (+5)
La Tarusque, une créature terrifiante, attaque les aventuriers qui se sont approchés de la statue. Sa capacité de regard pétrifiant peut se révéler mortelle, transformant ceux qui ne réussissent pas leur jet de sauvegarde en statues de pierre. Le combat se déroule dans cette antichambre silencieuse, avec la statue au centre comme élément central.

53. GRANDE CAVERNE DES CHAUVES-SOURIS.
Cette caverne majestueuse, la plus grande de toute la forteresse, est impressionnante étant donné sa taille et son volume, le plafond se situant à 18 m de hauteur. L'accès principal à cette salle se fait par un couloir descendant (même des personnages non-nains remarqueront qu'il est en pente) qui débouche dans le mur sud. Un second accès à cette pièce est possible via une porte secrète dans le mur ouest ; les escaliers dans le coin sud-est mènent à la salle 52.

Dans l'angle sud-ouest, la caverne se prolonge pour donner sur une alcôve remplie de piliers rocheux aux formes inhabituelles et irrégulières s'élevant du sol au plafond, le tout formant vaguement une sorte de petit labyrinthe.
Durant la journée, une petite ouverture située dans le plafond, juste au milieu du mur nord, laissera passer la lumière du jour.(Si le MD n'a pas tenu un compte soigneux du temps écoulé qui permettrait de savoir si c'est le jour ou la nuit, il y aura alors 60% de chances que la lumière du jour soit visible au moment

où les aventuriers entrent dans la salle ; si ce n'est pas le cas, il sera très difficile de remarquer cette ouverture – seulement 10% de chances par aventurier observant le plafond). Cette dernière (qui restera totalement inaccessible aux aventuriers, et ce quelles que soient les tentatives effectuées pour l'atteindre) est utilisée par les milliers de chauve-souris qui vivent ici ; accrochées au plafond durant la journée, elles s'aventurent à l'extérieur dès la nuit tombée pour aller se nourrir. (Encore une fois, si le passage du temps n'a pas été tenu correctement, un jet de dé sera donc nécessaire pour déterminer à quel moment de la journée les aventuriers pénètrent dans la caverne et si les chauves-souris sont présentes ou non.)

Les chauves-souris sont des animaux normalement actifs la nuit, mais l'espèce qui vit ici a tendance à s'agiter pour un rien et à tout moment. Tout groupe d'aventuriers qui entre dans la caverne avec des torches ou d'autres sources de lumière vive (ce qui inclut les lanternes non couvertes) a une probabilité de base de 5% par source lumineuse et par tour (10 minutes) de déranger les chauves-souris et de les faire s'envoler en masse. De plus, tout bruit plus fort qu'une conversation à voix basse rajoutera 10% à ce risque ; évidemment, ceci ne s'applique que si les chauves-souris sont présentes dans la caverne quand les aventuriers y pénètrent. (Par exemple, un groupe avec 4 torches aura 20% de risques par tour de les déranger et les faire s'envoler, et jusqu'à 30% si en plus ils discutent à voix haute).

Si elles sont dérangées, alors quelques-unes commenceront à Voleter un peu partout en poussant des cris aigus (c'est aussi ce qui arrivera si juste l'une d'elles se fait réveiller ou est touchée), puis elles seront de plus en plus jusqu'à former une énorme nuée tourbillonnante (ceci se produira en seulement deux rounds, soit vingt secondes). Cette nuée de chauves-souris volera follement en tous sens en poussant forces piaillements et petits cris rauques. Elles empliront entièrement la grande caverne, certaines débordant même sur les zones et couloirs adjacents avant de revenir toutefois très vite à la caverne. Ce faisant, elles frôleront et harcèleront toutes les personnes se trouvant dans la caverne et les couloirs attenants, certaines passant en trombe près d'eux pendant que d'autres volètent tout autour. Parfois, l'une d'elles essaiera de se poser sur un personnage (50% de risque à chaque round) pour lui infliger une morsure qui, bien qu'inoffensive, s'avèrera très désagréable.

Si les aventuriers quittent la grande caverne en emportant avec eux leurs sources de lumière, alors les chauves-souris finiront par se calmer et retourneront se percher au plafond (ceci prendra environ 30 minutes). S'ils restent dans la salle, ils devront éteindre leurs lumières, s'allonger sur le sol et demeurer silencieux durant un laps de temps équivalent pour obtenir le même résultat. Les personnages voulant combattre la nuée de chauves-souris se heurteront à une tâche désespérée du fait de leur multitude, mais ils pourront quand même essayer en utilisant n'importe quelle arme de poing plus grande qu'une dague, un 18, 19 ou 20 sur un dé à 20 faces indiquant un toucher réussi. Celles qui se posent pour mordre peuvent être touchées avec un score de 7 ou plus. Il suffit d'un coup réussi pour en tuer une. Les personnages pris dans la nuée, qu'ils la combattent ou non, seront automatiquement surpris si un monstre errant arrive. Combattre les chauves-souris provoquera beaucoup de bruit et nécessitera un lancer de dé supplémentaire afin de vérifier la venue éventuelle de monstres errants. Le sol est recouvert d'un genre de guano léger et cendreux, assez différent des déjections habituelles de la plupart des autres espèces de chauves-souris.

Les chauves-souris s'envoleront en masse et quitteront la caverne dès le crépuscule pour n'y revenir qu'à l'aube.

Chauve souris géantes (3-18) (*Voir FF p18*) points de vie : (1-4) (1 Dés de vie) CA : 8 Vitesse : 9m/54m Attaque (1) : 1-2 ou 1-4
Chauve-souris sanguinaires (1-8) (*Voir FFp19*) points de vie : 6-18 (3 Dés de vie) CA 4 Vitesse : 54m Attaques (2) (1-6 / 1-4)
Serpent vampire (2-10) (Voir FFII p 84) points de vie 9-10 (2+1 Dés de vie) CA 8 Vitesse 60m Attaque (1-10 + Poison)

54. SALLE AU TRÉSOR. Cette pièce secrète, accessible depuis un couloir lui-même fermé à chaque extrémité par une porte Secrète, fut conçue pour y cacher les richesses de la forteresse. Il y a un tas de pièces d'or (11- 30 ; lancer un d20 et ajouter 10) 110 à 300 po sur le sol et trois coffres fermés (vides sauf si le MD y place un trésor). Il y a aussi plusieurs statues représentant des humains de petite taille (criantes de vérité, comme faites-en cire).

La Salle des Reliques.

Vous entrez dans une salle étonnamment lumineuse, où la lumière semble émaner des murs eux-mêmes. Ici, Carfilioth a rassemblé un trésor impressionnant de reliques et d'artefacts, chacun ayant sa propre histoire et son pouvoir. Des gros coffres de bois de taille différentes sont disposés à travers la pièce contiennent des objets d'une importance historique et magique incroyable, certains remontant à l'époque de Rogahn et Zelligar, d'autres provenant de régions lointaines de Lyonesse. Au fond de la salle trône trois statues complexe accompagnées de créatures et d'être mythique, étincelants et imprégnée de magie. Ce sont les statues des rois fées et fées connues, Rhodion, Throbius, Bossum, Twisk, ainsi quel quelques membre de sa cour féerique et une proue de Navire.

Dès qu'un objet de valeur est touché ou déplacé, elles s'animent immédiatement, tirent leurs épées et attaquent le groupe. Il s'agit en fait de berserkers magiques (4 pv chacun, CA 7) qui combattront jusqu'à la mort. Aucun d'eux n'a le moindre trésor sur lui.

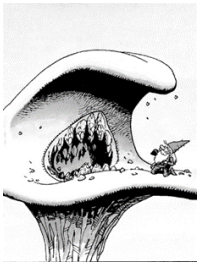
Gardien de la Salle: **Golem de Reliques** (1) Points de vie: 28
Armure: Blindage magique (CA 3)
Attaques: Poings écrasants (Dégâts: 2d8+4) Particularité: Le golem est lié aux reliques de la salle et tire sa force de leur pouvoir magique.
Trésors Possibles : Armure enchantée : Une armure de plate complète +1, offrant une meilleure protection et un charme de résistance à la magie 10% . Objets magiques variés : Dont une épée bâtarde +2, un anneau de régénération, et une cape d'invisibilité.
Trésor maritime : Récupéré sur un drakkar Ska, appartenant au seigneur Lukhacx, Ce trésor Celte contient un Chaudron en bronze (*Brasier de fumée soporifique DMG 134)* rempli d'ivoire (Corne de Narval, Défenses de morse, Ivoire de Cachalot) cet ivoire est le seul ivoire des iles anciennes, en dehors de quelques défenses de phacochère, il sert à la réalisation de bâton, bâtonnet baguette, reliures, boutons, Une échoppe de Zellingar. La totalité du trésor monétaire s'élève à 2 000po et les objets « Relique du temps de Zelligar et Rogahn » valent 450po.
Piège: Description: Retirer une relique sans désactiver le sort de protection déclenchera un sort de malédiction sur le voleur.
Désactivation : Nécessite un sort de désactivation de magie ou une clé magique que Carfilioth porte toujours sur lui.

55. CAVERNE DE SORTIE. Hormis le fait qu'un passage secret à sens unique permettant de sortir de la forteresse se trouve dans le coin nord-est, cette grande caverne n'a rien d'exceptionnel. Cette sortie secrète s'actionne en poussant sur une pierre branlante dans la paroi, ce qui a pour effet d'ouvrir un pan de mur donnant sur l'extérieur. Ce passage ne reste ouvert que pendant 10 secondes puis il se referme et ne pourra être actionné de nouveau qu'après un délai de 24 heures. Si les personnages empruntent cette sortie, ils se retrouveront sur une saillie rocheuse d'environ 0,9 m de large sur 6 m de long. S'ils utilisent des cordes pour descendre en rappel, ils parviendront sans trop de difficultés jusqu'à un endroit situé 12 m plus bas et à partir duquel la pente est moins raide et permet de rejoindre la vallée en contrebas en se déplaçant à travers les arbres et la végétation. Si les personnages se tiennent sur la corniche et observent la vue qui s'offre à eux, ils remarqueront qu'ils se trouvent sur la face nord du massif rocheux qui abrite la forteresse, alors que l'autre entrée se situe sur la face sud. Étant donné que toute la zone est entourée de contrées sauvages, rejoindre la civilisation pourrait bien s'avérer difficile.
Le passage secret est à sens unique et permet seulement de Sortir de la forteresse. Il est impossible de l'actionner depuis l'extérieur, mais même si ça l'était, un sortilège permanent placé sur cette sortie empêche quiconque de pouvoir entrer.

56. CAVERNE DE LA STATUE. À l'extrémité sud de cette Caverne se dresse une statue de pierre solitaire, grossièrement sculptée dans la même roche noirâtre qui compose les murs de la caverne et solidement fixée au sol. La statue, manifestement un mâle humain (bien que dénué de tout détail et finition), mesure environ 2,5 m de haut. Elle a les bras écartés du corps et pointant en direction de l'avancée de roche qui sépare les deux couloirs au nord/nord-est. La statue est trop lourde pour pouvoir être déplacée et résistera totalement à toutes tentatives visant à la faire bouger ou la renverser.

FOSSE PIÉGÉE. À l'extérieur de cette caverne, dans le passage qui mène vers l'est, se trouve une fosse couverte, placée juste à l'intersection des trois couloirs. La fosse mesure 3,6 m de large et est profonde de 3 m. Tomber dans cette fosse infligera 1-4 points de dégâts. Tout personnage qui atteint cet endroit aura une probabilité de base de 70% de risques de chuter dedans, et donc seulement 30% de chances de remarquer le piège (le risque sera plus élevé si, par exemple, les personnages sont en train de courir plutôt que d'explorer). Si les membres du groupe situés au premier rang tombent dedans, il n'y aura alors que 20% de risques que ceux du second rang chutent également (tester individuellement pour chacun comme précédemment). Une fois que le piège aura été déclenché, la fosse ne sera plus couverte et restera donc définitivement visible.

Monstre : **Girolemach** (1-4) -18) (*Voir FFII p97*) points de vie : (14) (4 Dés de vie) CA : 8 Vitesse : 9m Attaque (1) : 3-12



Le Girolemach est un champignon géant en forme de girolle de couleur blanche, qui peut atteindre une hauteur de 4 mètres. Sa tête est dotée d'une énorme mâchoire remplie de dents pointues qui lui permettent de capturer et de broyer sa proie. Le Girolemach est carnivore et vit en colonie importante, ce qui rend sa rencontre assez rare mais potentiellement dangereuse pour les aventuriers imprudents. Bien que lent, le Girolemach est résistant aux attaques physiques et aux armes contondantes, et il est capable de causer de graves dommages en un seul coup avec sa mâchoire puissante. il n'a pas d'intelligence et est généralement considéré comme un ennemi naturel pour les personnages joueurs qui se préoccupent d'explorer des environnements souterrains ou des forêts obscures.
Comme tous les champignons les Girolemach sont immunisés aux attaques mentales, charme, paralysie et ne peuvent être touchés que par des armes magiques, Si une attaque a réussi le personnage doit réussir un jet sous la dextérité sous peine d'être entièrement avaler dans l'immense gueule du monstre et perdre 3d6 de dégâts supplémentaires par round jusqu'à ce que le monstre soit entièrement détruit. Les Girolemachs craignent le feu mais si des créatures se trouvent dans leurs panses, ils subiront aussi les dommages liés au feu. Les trésors s'il y en à sont évidement à l'intérieur du monstre une fois tué.

LA FIN DES CAVERNES DE QUASQUETON

Artéfacts magiques cachés : Outre le miroir persillian, la crypte peut contenir d'autres artéfacts magiques laissés par Rogahn et Zelligar. Ces objets précieux peuvent être à la fois des récompenses pour les joueurs et des éléments clés de l'histoire.
Esprits tourmentés : Les esprits des anciens associés de Rogahn et Zelligar peuvent hanter la crypte, cherchant à se venger de ceux qui ont perturbé leur repos éternel. Les joueurs peuvent avoir à traiter avec ces esprits pour progresser vers la fin de l'aventure.
Alliés inattendus : Les joueurs peuvent également trouver des alliés inattendus dans la crypte, comme un serviteur loyal de Rogahn et Zelligar qui ont survécu ou un être magique emprisonné depuis des siècles.

LE RETOUR

Sur la route de retour vers la ville du lyonesse le MD pourra tirer s'il le désire quelques rencontres aléatoires dans *Lyonnesse's Adventures.*

Les Auberges du Lyonesse

Dans l'ordre d'appartion dans l'histoire de la ville du lyonesse jusqu'aux cavernes de Quasqueton. Et inversement pour le retour. (Si les aventuriers longent la « Old Street » la vieille chaussée.

Aux quatre guimauve (Lyonesse Town) Luxueuse
La brillante Etoile (Lyonesse Town) Pauvre
Le gland d'argent (Lyonesse Town) Normale

Le cheval Blanc (Nolsby Sevan) Normale
L'auberge du renard et du raisin (Pinkersley) Normale

La tête de Chien (Biddle Bray) Normale
L'auberge de l'homme en Jaune (Glymwode) Normale

Au Bœuf Noir (Petit Saffield) Normale
Au soleil riant et la lune en pleur (Tantrevalles) Luxueuse

(Voir *Menus et Fantasy)* pour les menus, tenancier d'auberge, rencontres, évènements et aventures supplémentaires.

RETOUR À LA COUR

Description pour les joueurs: "Avec Persilian en votre possession, vous revenez à la cour du roi Casmir. Les enjeux sont élevés, car le sort de l'objet et du royaume est entre vos mains."

Pour le maître du jeu: Le retour à la cour est marqué par des tensions accrues. Des factions rivales cherchent à s'emparer de l'artefact pour leurs propres objectifs.

4-Confrontation avec le Roi Casmir : Après avoir récupéré le miroir, les aventuriers doivent décider s'ils veulent le remette au roi Casmir, le conserver, le rendre à Suldrun ou le détruire. Cette décision pourrait entraîner des conséquences importantes sur l'avenir du royaume.

Scène 4-1: Trahison à la Cour
Description pour les joueurs: "Vous découvrez une trahison au sein de la cour. Un proche allié (Le père Umphred) révèle sa véritable nature, cherchant à s'emparer de l'artefact pour ses propres fins."
Pour le maître du jeu: La trahison peut venir d'un personnage que les joueurs croyaient être un allié. Cela peut mener à un combat ou à une fuite précipitée.

Scène 4-2: La Fuite du Jardin
Description pour les joueurs: "infomer par le père umphred que les aventuriers ont retrouver le mirroir, ils sont pourchasser par les forces royales de casmir et Forcés de fuir, vous vous retrouvez une fois de plus dans le jardin secret de Suldrun, cherchant un refuge temporaire et une stratégie pour la suite."
Pour le maître du jeu: Le jardin offre un moment de répit, mais aussi des indices supplémentaires sur la suite de l'histoire. Suldrun peut offrir des conseils ou un soutien émotionnel.

Scène 4-3: Rencontre avec Aillas
Description pour les joueurs : "Dans le jardin, vous rencontrez Aillas, un prince naufragé, dont le destin est intimement lié à celui de Suldrun.."
Pour le maître du jeu: Aillas peut devenir un allié clé. Il a ses propres motivations, mais ses compétences et ses connaissances peuvent être précieuses pour les joueurs.
Une succession de jets de Charisme devra être lancer par les joueurs pour réussir à convaincre Aillas de les soutenir.
Si cela marche : L'aide d'Aillas dans la victoire contre la garde royale sera important Voir scène 4-3.
Si cela échoue : Aillas restera en retrait de cette péripétie et les aventuriers seront seul face aux Gardes scène 4-4

Scène 4-3: Conspiration contre Casmir
Description pour les joueurs: "Aidés par Aillas et Des nobles mécontents de la cour vous approchent pour former une alliance contre le roi Casmir. Ils proposent un plan audacieux pour neutraliser sa menace."
Pour le maître du jeu: Cette conspiration implique des choix difficiles pour les joueurs. Ils doivent peser les risques et les avantages de se rebeller contre le roi.

Scène 4-4: La Bataille du Jardin
Description pour les joueurs : "Les forces de Casmir (Les gardes de la garde royale d'élite) attaquent le jardin, cherchant à récupérer l'artefact. Une bataille féroce éclate dans ce lieu autrefois paisible."
Pour le maître du jeu : Cette bataille est un tournant dramatique. Les joueurs doivent utiliser toutes leurs ressources et stratégies pour protéger l'artefact et les alliés présents.
Composés d'une vingtaine d'Elfes armés de bouclier de lance, d'épées et d'arc ceux-ci envahissent le jardin.

5-Finale : Selon les choix des aventuriers, le royaume de Lyonesse pourrait être sauvé ou sombrer dans le chaos. Les actions des personnages influenceront l'histoire future de Lyonesse.

Scène 5-1: Décision sur l'Artefact
Description pour les joueurs : "Après la bataille, vous devez décider du sort de l'artefact. Le garder, le détruire, ou le remettre à une personne de confiance ? Le choix est lourd de conséquences."
Pour le maître du jeu : Cette décision aura un impact majeur sur la fin de la campagne. Le maître du jeu doit préparer plusieurs scénarios en fonction du choix des joueurs.

Décision sur le miroir & Récompense de groupe xp ou po :
☐ Si les joueurs se battent contre la garde royale puis remettent l'artefact à Suldrun cela pourrait déterminer l'alignement futur de la région de Lyonesse, que ce soit vers le bien, le mal, ou la neutralité. Et permet de poursuivre la saga du Lyonesse normalement : 3.000 xp
☐ Si l'artefact est détruit ou si quatre requètes on été faites et donc ont libéré Persillian , cela pourrait avoir pour conséquence de réduire la puissance de Casmir. 500 xp
☐ Si les joueurs choisissent de garder l'artefact, cela pourrait leur conférer un pouvoir considérable, mais attirer l'attention d'autres factions avides de sa possession.
☐ Si les aventuriers ramènent le Roi Dueul, le roi Casmir et le Pompérol vous en seraient éternellement reconnaissant 2000 xp
☐ Si les aventuriers retrouvent Falae et le ramène au fort thripsey 500 xp
☐ Si les aventuriers retrouvent Sagamundus le clerc professeur de Suldrun ou Ivar ou Falry le roux : 500 xp
☐ Si les joueurs décident de rendre le miroir aux gardes du palais et par conséquent à Casmir : 1500xp

Alors que les aventuriers reviennent, le cœur empli de triomphe, le roi Casmir les accueille dans la grande salle de son palais, où les torches jettent des lueurs douces sur les tapisseries et les armures étincelantes. Il se lève, un sourire discret illuminant son visage sévère, et commence à parler d'une voix forte et claire :

"Braves et loyaux serviteurs du royaume, vous voilà revenus de votre quête avec honneur et succès. Votre courage et votre dévouement ont brillé plus fort que les étoiles dans le ciel nocturne. En rapportant Persilian, le miroir magique, vous avez non seulement prouvé votre valeur inestimable, mais aussi rendu un grand service à notre royaume.
Ce que vous avez accompli n'est pas une mince affaire. Vous avez traversé des terres inconnues, affronté des dangers inimaginables et déjoué les plans de ceux qui menaçaient notre paix. Votre réussite n'est pas seulement un triomphe personnel, mais une victoire pour tout le royaume.
Ce miroir, un objet de connaissances et de pouvoir, est bien plus qu'un simple trésor. Il est un symbole de la persévérance et de la force de notre peuple. Par votre bravoure, vous avez assuré la sécurité et la prospérité de notre royaume pour les générations à venir. Votre loyauté et votre détermination sont des exemples pour tous nos sujets. Vous avez démontré que même face aux obstacles les plus redoutables, l'esprit et la volonté de ceux qui servent fidèlement leur roi et leur patrie ne fléchissent pas.
Sachez que votre roi est profondément reconnaissant et fier de vous. Vous avez accompli votre devoir avec un mérite qui dépasse les simples mots de gratitude. Vous portez en vous la dignité et l'honneur de fidèles sujets, et votre nom restera à jamais gravé dans l'histoire de notre royaume.
Allez maintenant, reposez-vous et célébrez votre victoire, car vous l'avez bien méritée. Votre retour est un jour de joie pour nous tous, et le bonheur que vous ressentez en ce moment est le reflet de votre dévouement inébranlable. Soyez fiers de ce que vous avez accompli, car vous êtes véritablement les héros de notre temps."

Le roi Casmir conclut son discours par un geste de la main, invitant les aventuriers à se joindre aux festivités préparées en leur honneur, leur sourire et leur joie témoignant de la satisfaction du devoir accompli.

Scène 5-2: Le Destin de Suldrun
Description pour les joueurs : "Suldrun, ayant joué son rôle dans l'histoire, choisit de rester dans son jardin, acceptant son destin solitaire."
Pour le maître du jeu : Cette scène est émotionnellement chargée. Elle clôt l'arc narratif

Twists possibles :
(1) L'existence d'un double miroir : Au lieu d'un seul miroir persillian, il existe en fait deux miroirs jumeaux. Les aventuriers découvrent cela lorsqu'ils récupèrent le premier, et le choix qu'ils font quant à quel miroir ils remettent au roi Casmir devient crucial. Chacun des miroirs peut avoir des propriétés différentes ou des conséquences uniques, ce qui rend la décision encore plus difficile.

(2) Le retour de Carfilioth : Grâce à son sort de Catalepsie Carfilitoh à survécu, suivi les joueurs jusqu'au jardin de Suldrun.

☐ **Fin du Scénario** (Les secrets du jardin de Suldrun)

SI les aventuriers se montrent attentionnés, en empathie et préoccupés par l'isolement de Suldrun qui vit recluse dans ce jardin au bord de la mer. Celle-ci hésitera (1d20) puis si elle le désire (13 ou plus) les personnages joueurs devront la suivre. Elle longera la côte jusqu'à une petite calanque où elle cache dans une infructuosité dans les rochers quelques secrets.
Elle découvrira une roche pivotante. Et alors elle récompensera les joueurs par un étrange livre épais aux pages verdâtres presque moisies et à la couverture noire intitulé « Desmeï Arcanes tome 1 »
Mais comment Suldrun à t'elle trouver un livre pareil ?
Un livre qui parle de sorts Delmiesques ?
Un livre qui contient tant de sortilèges (niveau 1 à 3)
Cet ouvrage était-il dans la chambre secrète de Casmir ?
Ou bien plutôt dans le Temple de Desmeï au fond des cavernes de Quasqueton ?
Comment à t-elle pu avoir ses reliures de parchemins ? à t-elle a son tour voler Carfilioth ?
Si les aventuriers en doutaient, ils auraient sans doute pu faire appel à son aide et elle les aurait aidés, c'est ce qu'elle à fait peut-être, les a-t-elle suivis ? (Si les Aventuriers ont eu besoins d'aide : *Voir Description du personnage de Suldrun Lyonesse's Adventures p.7*)
Personne ne le sait, ils n'en n'ont pas eu besoin.
Le doute subsistera quand même et les secrets du jardin de Suldrun seront bien gardés. ..

Adaptation des sorts d'après l'œuvre de Jack Vance :
Nicolas Loubier

Pour Obtenir un Sort Aléatoire :

Lancez 1d100+1d8

1. ***Lancez d'abord le dé à 100 faces. Ce dé peut vous donner un résultat entre 1 et 100.***
2. ***Lancez ensuite le dé à 8 faces. Ce dé vous donnera un résultat entre 1 et 8.***
3. ***Pour intégrer le résultat du dé à 8 faces dans la plage de 1 à 107, vous pouvez suivre cette règle : soustrayez 1 du résultat obtenu avec le dé à 8 faces. Cela donnera un résultat entre 0 et 7.***
4. ***Ajoutez ensuite ce résultat (entre 0 et 7) au résultat du dé à 100 faces.***

Par exemple, si vous obtenez un 50 sur le dé à 100 faces et un 5 sur le dé à 8 faces, vous soustrayez 1 du 5 pour obtenir 4, puis ajoutez 4 à 50, ce qui donne un score total de 54.

Livre des Sorts

NIVEAU 1

1. L'altération Delmièsque
2. La Barricade Infranchissable de Damoult
3. Le Changeforme Primaire
4. Le Charme d'Ouverture de Damoult
5. La Contrefaçon Vocale
6. Les Délices Gustatifs
7. La Détection de l'Aura Magique par Phandaal le Grand
8. Le Disque Translucide de Damoult
9. La Douce Brise de Hyzer
10. Le Doux Globe de Hyzer
11. L'Enchantement Fulgurant d'Ishar le Vermillon
12. L'Essuye d'Aerlith
13. L'Évaporation Colorée de Celet
14. Le Dépôt Coloré de Celet
15. L'Extermination Totale de Gor le Glauque
16. La Flambée Campagnarde de Delmio
17. Le Globe Lumineux Primaire d'Ishar le Vermillon
18. La Halitogénèse de Wack le Dur
19. L'Hologramme Merveilleux d'Ilmear le Chatoyant
20. L'Humide Nuée de Muliuph
21. Le Jaillissement Taupesque de Wack le Dur
22. La Maculation Malaisante d'Aerlith
23. La Narcolepsie étouffante de Panguire
24. Le Serpentin électrique de Girald
25. Le Traducteur radical de Zarune

NIVEAU 2

26. Le Changeforme Secondaire
27. Charme de la Vision Imparfaite
28. Le Charme du Doux Silence
29. La Digitalia Séquestrante d'Arnhoul
30. L'Enchantement des Jambes Infatigables
31. L'Erradication Terrible de Gor le Glauque
32. La Glue Totale d'Erian le Hafelin
33. La Lame de Feu de Delmio
34. La Nappe de Brouillard de Hyzer
35. L'Or Enzorcelé d'Aerlith l'Ondoyant
36. Le Phlegmon Putride de Xarfaggio
37. Le Rayon Calcinant de Delmio
38. Le Second Globe d'Ishar
39. Le Sort de la Marche Légère
40. La Toilette Instantanée d'Aerlith l'Ondoyant
41. Les Vapeurs Nauséabondes de Hyzer

NIVEAU 3

42. L'Agoraphobie Funeste d'Aerlith l'Ondoyant
43. L'Ajournement Vert et Pourpre de la Joie
44. L'Attrape Voleur
45. Le Changeforme Tertiaire de Xarfaggio
46. La Dodécagénérosité de Lutar Nez-de-cuivre
47. L'Effort Électrique Instantané
48. L'Incantation du Don par Douze
49. L'Infortune de Malfezard
50. Les Jets d'eau Multithermiques de Muliuph
51. La Mise en Valeur Nasale de Khuli
52. La Réscindence Emérite
53. Le Second Hologramme d'Ilmear le Chatoyant
54. Sort d'Efficacité
55. Le Sort de la Solitude Intérieure
56. La Triboluminescence écarlate d'Ishar le Vermillon
57. Le Troisième Globe d'Ishar

NIVEAU 4

58. L'Apparition Spécieuse d'Ilmear le chatoyant
59. La Bride des Longs Nerfs de Clambard
60. Charme de Dissolution
61. Les Frimas Légendaires de Neihmar le Barbu
62. La Critique de Froid de Phandaal le Magnifique.
63. La Dispersion Objective de Wack le Dur
64. L'Espace Dimensionnel de Phandaal le Grand
65. L'Illumination éternelle d'Ishar le Vermillon
66. L'Invocation des Ravages Bleus
67. Le Sort de la Limite d'Accès
68. Le Sycophante Ingambe
69. Les Triomphes de l'Inconfort de Panguire

NIVEAU 5

70. Le Charme de l'Alimentation Inlassable
71. La Démangeaison Lugubre de Lugwiler
72. Le Déplacement Luminique de Phandaal
73. Les Diplasmes Triomphants de Panguire
74. La Grapille Intempestive d'Aerlith l'Ondoyant
75. Le Manteau Furtif de Phandaal le Grand
76. La Mutation Primaire de Xarfaggio
77. Prime Rétrotopic
78. Le Second Enchantement Hypnotique de Felojum
79. Sort d'Angoisse
80. Le Sortilège de la Ruine Rouge
81. Le Sortilège de l'Orteil Macroïde

NIVEAU 6

82. Le Charme de la Mémoire Défaillante
83. La Chimère Archaique d'Ilmear le Chatoyant
84. L'Effervescence Interne de Delmio
85. L'Extractif Bleu de Houlard
86. Le Fixateur, par Phandaal le Grand
87. La Galvanotaxie Déroulante de Rad]
88. Le Girateur de Phandaal
89. Les Pyrocaryatides Delmièsques
90. Le Second Rétrotopic
91. Le Voile Protecteur de Phandaal le Magnifique

NIVEAU 7

92. Le Coffre protecteur de Phandaal
93. L'Embrasement Total de Delmio
94. Le Froust à l'Ancienne de Tinker
95. L'Infiltration de l'Accord Faussé de Rald
96. La mutation secondaire de Xaffagio
97. Le Sortilège de l'Ineptie Fondamentale

NIVEAU 8

98. L'Appel du Nuage violent
99. Le Jet Prismatique Excellent
100. La Malepsy Physique de Xarfaggio
101. Le Sort du Temps Distendu
102. Le Sort de la Sphère Omnipotente
103. L'Ultime Mutation de Xarfaggio

NIVEAU 9

104. Le Charme de l'Heure Lente
105. La Malédiction de l'Enkystement Désespéré
106. L'Entretemps Interminable
107. L'Explosion Étoilée de Phandaal

Niveau 1

L'Altération Delmiesque

Portée : 5 m / niveau
Durée : 2 rounds / niveau
Temps d'incantation : I
Zone d'effet : globe de 3 m de diamètre
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire au sort de 1er niveau "Modification des feux Naturels".

Le Changeforme Primaire

Portée : 10 m
Durée : permanent
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 0.5 m3
Jet de protection : Non
Ce sort permet à un magicien d'altérer la forme d'un objet en terre cuite, bois, cuir, papier, tissu... Il suffit au magicien de penser Is nouvelle forme pour qu'elle se créée.

Le Charme d'Ouverture de Damoult

Portée 1 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort provoque l'ouverture de toute porte, sas, trappe... même fermée clef. II faut que la porte soit visible. 11 est possible d'affecter une porte de 5 kgs maximum par niveau du lanceur de sort (si la porte est fermée magiquement, le sort ne fonctionne pas). Le sort inverse. Is Barricade Infranchissable de Damoult, provoque la fermeture d'une porte, sas, etc. Verrous et serrures se ferment à double tour. S'il n'y a pas de serrure, une cale obtenue a partir d'un objet proche vient se coincer sous la porte.

La Contrefaçon Vocale

Portée : 0
Durée : 20 minutes
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Spécial
Ce sort permet de contrefaire la voix d'une personne que l'on a déjà entendu parler. Si une des personnes qui écoutent connait bien la voix imitée, elle peut découvrir la supercherie à condition de réussir un jet sous son intelligence avec 3d6.

Les Délices Gustatifs

Portée : 0
Durée spéciale
Temps d 'incantation : 1
Zone d'effet : 10 g / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de créer 10 grammes d'épices variées par niveau du lanceur de sort (une variété d'épice différente tous les deux niveaux).

La détection de l'Aura Magique De Phandaal le Grand

Portée : 12 m
Durée : 2 rd / niveau
Temps & incantation 1
Zone d'effet : 1m3
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire en tous points au sort de 1' niveau "Détection de la Magie".

Le Disque Translucide de Damoult

Portée : 0
Durée : 5 rounds / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : aucun
Ce sort est similaire au sort de 1' niveau "Bouclier".

La Douce Brise de Hyser

Portée : 10 m
Durée : 2 rounds / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1m3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort provoque l'apparition d'un vent calme dans l'aire d'effets. Le vent peut être froid ou chaud. S'il reste concentré pendant toute la durée du sort, le magicien peut créer de petits tourbillons capables d'éteindre des bougies ou autres feux de petites dimensions.

Le Globe Isotherme de Hyser

Portée : 0
Durée : 1 tour / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : sphère de 5 m de rayon
Jet de protection : Non
Ce sort permet d'établir une température constante de 20' Celsius l'intérieur d'une sphère de 5m de rayon ou d'une pièce de taille moyenne si elle est fermée. Les personnages qui se tiennent dans l'aire d'effet ont un bonus de +3 sur toutes les attaques basées contre le froid.

L'Enchantement Fulgurant d'Ishar le Vermillion

Portée : 0
Durée : Instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : un projectile / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien d'affecter un projectile de la taille d'une flèche par niveau. Tous les projectiles affectés doivent être lancés normalement et dans les 10 rounds qui suivent le sort. Les dégâts de ces projectiles sont augmentés de 2.

L'Essuye d'Aerlith

Portée ; 4 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort, permet de nettoyer, décrasser, des assiettes, un tapis, des vêtements... Ce sort fut créé par Aerlith l'Ondoyant qui désirait toujours être propre. La surface maximale pouvant être décrassée est de 3m. L'inverse de ce sort se nomme La Maculation Malséante d'Aerlith et provoque un maculation instantané des objets atteints. S'il est destiné aux habits d'une personne, ou un objet quelle porte, cette personne a droit a un jet de protection contre Ia magie.

L'évaporation Colorée de Celet

Portée : 2 m
Durée : permanent
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 5 cm2 / niveau
Jet de protection : spécial
Ce sort permet au magicien de provoquer l'évaporation de tout pigment d'une surface. Si Ia surface affectée est écrite, les lettres disparaitront. S'il s'agit d'un parchemin magique, il y a 5% de chances par niveau du sort inscrit que l'évaporation ne fonctionne pas. Le magicien doit voir, ou avoir bien observé la surface qu'il souhaite décolorer. L'inverse, *Le Dépôt Coloré de Celet.* Permet de colorer une surface. Plus le niveau du magicien est élevé, plus le "dessin" obtenu sera joli (il n'est pas possible d'écrire avec ce sort).

L'Extermination Totale de Gor le Glauque

Portée : 1 m / niveau
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : globe de 50 cm de diamètre
Jet de protection : Non
Grâce à ce sort. Le magicien peut tuer tous les animaux contenus dans l'aire d'effet s'ils ont 1/2 Dé de Vie ou moins, (c'est à dire : rats, souris, cafards, mouches...).

La Flambée Campagnarde de Delmio

Portée : 6 m / niveau
Durée instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 10 cm3 de matière inflammable
Jet de protection : Non
Ce sort permit d'enflammer des matières telles que le bois sec. Le parchemin, les chiffons... Les effets sont analogues a ceux d'une aspersion d'alcool à bruler suivi du jet d'une allumette enflammée. Une fois enflammées, les matières se consument normalement.

Le Globe Lumineux Primaire d'Ishar le Vermillion

Portée : 0
Durée spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : globe de 10 cm de diamètre
Jet de protection : Non
Le magicien qui lance ce sort créée un globe lumineux au centre de sa main ouverte, paume vers le haut. Le globe a un diamètre de 10 cm et éclaire a 5 cm. La lumière du globe est blanche. Mais le magicien petit la colorer s'il met des pigments dans sa main avant de lancer le sort (terre brune, sang séché, charbon en poudre, herbe broyée...). Le globe dure tant que lé magicien se concentre dessus ; plus le niveau du magicien est élevé, moins la concentration nécessaire est importante (il peut parler au niv. 4 et regarder ailleurs au niv. 8).

L'Halitogénèse de Wack le Dur

Portée ; 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 100 g + 10 g / niveau
Jet de protection Non
Ce sort permet au magicien de créer 100 grammes de sel, + 10 grammes par niveau ; le sel peut être fin si le magicien est de niveau supérieur à 6. On dit qua Wack a créée ce sort pour pouvoir négocier avec les Hommes-Twk.ou Hommes-Lézard.

L'Hologramme Merveilleux d'Ilmear le Chatoyant

Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 10 cm3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort créée une illusion en trois dimensions ; le magicien doit se concentrer dessus. Les personnes ayant une intelligence comprise entre 3 at 6 (inclus) prennent l'illusion pour la réalité.

L'humide Nuée de Muliuph

Portée : 2 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d 'incantation : 1
Zone d'effet : 10 cm3 / niveau
Jet de protection : Non
Grâce a ce sort, le magicien peut créer un nuage très humide, qui se comporte ensuite normalement. Le nuage est si humide que quelques secondes passées a 1 'intérieur suffisent à tremper une personne.

Le Jaillissement Taupesque de Wack le Dur

Portée : 10 m + I niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 10 m2 + 1 m2 / niveau
Jet de protection : spécial
Ce sort fait jaillir du sol des mottes de terre. Ce sont des boules de 20cm de diamètre ; toute personne présente dans l'aire d'effet au moment du jaillissement doit réussir un jet sous sa dextérité pour ne pas tomber, (les créatures très lourdes ne sont pas affectées par ce sort).

La Narcolepsie étouffante de Panguire

Portée : 20 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 dé de vie / niveau
Jet de protection : spécial
Ce sort provoque 1'apparition d'un sandestin mineur (invisible, impalpable...) qui tisse un schéma de lassitude dans le cerveau des personnes visées. Elles s'endorment alors en quelques secondes ; si elles possèdent cinq dés de vie ou plus. Elles ont le droit à un jet de protection contre la magie afin d'éviter les effets du sort.

Le Serpentin électrique de Gigald

Portée : 10 m + I m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : 1/2
Ce sort permet au magicien de Lancer un petit éclair bleuté qui part de son doigt et va toucher la créature visée ; ce serpentin crée un choc (comma lorsque l'on met les doigts dans une prise de courant). Les dégâts sont de 2 pv, 1 pv si le jet de protection contre la magie est réussi ; mais le choc électrique reste le même.

Le Traducteur Radical de Zarune

Portée : 0
Durée : 5 rounds / niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort invoque un sandestin des plus mineurs qui se met à portée du magicien (ou dans le magicien). Il transmet par télépathie la traduction des paroles, ou des écrits d'une langue que le magicien ne comprend pas. Le sandestin connait deux Langues différentes, pas plus. II reste invisible et indétectable.

Niveau 2

Le Changeforme Secondaire

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 10 cm3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet d'altérer la forme de n'importe quelle matière non vivante et non magique. Plus le niveau du magicien est élevé, meilleur est la réussite de la nouvelle forme ; si le magicien est un sculpteur émérite, il peut créer par ce sort de belles statues.

Le Charme de la Vision Imparfaite

Portée : 10 m / niveau
Durée : 2 rounds / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 5 m3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire a celui du manuel des joueurs "ténèbres sur cinq mètres".

Le Charme du Doux Silence

Portée : 5 m / niveau
Durée : 2 rounds / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 4 m3 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire A celui du manuel des joueurs "silence sur cinq mètres".

La Digitalia Séquestrante d'Arnhoult

Portée : 2 m / niveau
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet 1 m2 / niveau
Jet de protection : neg

Les personnes atteintes par ce sort, et qui ratent un jet de protection contre la magie lâchent immédiatement tout ce qu'elles tiennent en main et agrippent de toutes leurs forces le premier gros objet à portée : un poteau, un ami, un arbre, comme si leur vie en dépendait.

L'enchantement des Jambes Infatigables

Portée : 0
Durée : 24 h
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : non
Ce sort permet a la personne réceptrice (ou l'animal), de ne pas se fatiguer pendant toute une journée de marche, d'exercices, de courses...

L'Eradication Terrible de Gor le Glauque

Portée : 2 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : 1/2
Ce sort permet au magicien de tirer un rayon noir et fin de son index, les dommages sont de 5 PV + 2 par niveau. Si la créature visée a moins de 7 PV (au maximum) elle meurt instantanément ; sinon elle à droit un jet de projection contra la magie qui diminue les dégâts de moitié s'il est réussi. L'utilisation de ce sort est très mal vue et Gor le Glauque est mort brulé par une cabale de magiciens qui désiraient voir la fin de ses expériences nécromantiques.

La Glue Totale d'Erian le Halefin

Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 m2 / niveau
Jet de protection : 1/2
Ce sort provoque l'apparition d'une nappe de glue d'une surface de 1m2 par niveau du magicien. Les personnes prises dans cette nappe ont les pieds collés au sol. Pour s'en sortir, elles doivent réussir un jet de "Tordre des barres". Un essai est autorisé par round ; cet essai se fait à + 40% si un jet de protection contre les souffles est réussi lors du premier contact avec la nappe. La glue se comporte comme de la glue normale : elle sèche au soleil et se dissout dans I 'eau...

La Lame de Feu de Delmio

Portée : 0
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une arme métallique
Jet de protection : Non
Ce sort invoque un petit feu follet qui créée une flamme autour d'une arme métallique (hache, épée, pointes de lance...). Les dommages de l'arme sont augmentés de 1d6 grâce à cette flamme.

La Nappe de Brouillard de Hyzer

Portée : 2 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 2 m2 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire au sort du 2° niveau "nuage de brouillard" ; mais se dissipe comme un brouillard normal : vite en plein soleil, lentement par temps frais et humide.

L'or Ensorcelé d'Aerlith I'Ondoyant

Portée :0
Durée : 1/2 heure / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 5 pièces / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet de fabriquer de l'or partir de n'importe quelle matière. L'or reprend sa nature originelle à la fin du sort.

Le Phlegmon Putride de Xarfaggio

Portée : 2 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : 1/2
Ce sort provoque l'apparition d'un abcès profond et purulent dans une partie du corps de la victime. La perte de PV est de 2d6 et la partie du corps atteinte est immobilisée par la douleur. Si un jet de protection contre la pétrification est réussi, les dommages sont divisés par deux.

Le Rayon Calcinant de Delmio

Portée : 2 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : 1/4
Ce sort permet au magicien de faire jaillir de ses mains un jet de flamme. La créature visée a droit à un jet de protection contre les souffles, avec l 'ajustement dextérité si elle voit le rayon partir et si elle peut bouger. Les dommages sont de 1d6PV par niveau et sont divisés par 4 si le jet de protection est réussi.

Le Second Globe d'Ishar

Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : globe de 10 cm de diamètre
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire au *Globe Lumineux d'Ishar*, mais le magicien peut déplacer le globe par pensée et celui-ci se déplace de 20 m par round.

Le Sort de la Marche Légère

Portée : 0
Durée : 1/2 heure / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : non
Grâce à ce sort, le magicien ou la personne de son choix peut courir au maximum de sa vitesse pendant la durée du sort. La vitesse de déplacement de la personne affectée est augmentée de 10 m / round.

La Toilette Instantanie d'Aerlith l'Ondoyant

Portée :0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet une personne
Jet de protection : Non
Grâce à ce sort, le magicien ou une autre personne se trouve nettoyé, ainsi que ses vêtements ; il a les cheveux lavés, coupés, peignés, les ongles récurés et coupés et il est parfumé. Ce sort cire aussi les bottes, mais les seules couleurs disponibles sont le brun et le pourpre car Aerlith ne portait que ces deux couleurs.

Les Vapeurs Nauséabondes de Hyzer

Portée : 3 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : volume de 3m X 6m X 2m
Jet de protection : spécial
Ce sort est similaire A celui du 2° niveau "nuage puant". La différence est que le nuage se dissipe normalement (vite s'il y a du vent, très lentement dans un endroit clos).

NIVEAU 3

L'Agoraphobie Funeste d'Aerlith l'Ondoyant

Portée : 30 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : 1/2
Ce sort invoque un Follet qui inscrit dans le cerveau de Ia victime une peur intense des espaces vides telles que les plaines, les rues vides, les places... Si un jet de protection contre la magie est réussi, les effets ne durent que 2d6 heures, sinon ils durent 2d6 jours.

L'Ajournement Vert et Pourpre de la Joie

Portée : 20 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : 1/2
Ce sort provoque chez la victime une très profonde mélancolie. Elle peut se défendre normalement si elle est attaquée, mais ne s'intéresse à rien ; elle passe son temps à boire, fumer, rester assise à regarder dans le vide ; elle recherche la solitude. La durée du sort est de 20 - sagesse heures elle est divisée de moitié si un jet de protection contre la magie est réussi.

L'attrape Voleur

Portée : 20 m
Durée spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : neg
Ce sort doit être lancé sur une corde qui va alors s'enrouler autour de la victime désignée, en se couvrant d'aiguillons. Si la victime voit la corde arriver et réussit un jet de protection contre les souffles, elle peut l'éviter. Une personne qui fait des mouvements brusques alors est qu'elle entourée de la corde perd 1d6 PV par mouvement.

Le Changeforme Tertiaire de Xarfaggio

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : volume de 0.5 m3/niv
Jet de protection : Non
Ce sort agit comme les autres changeformce, ses effets sont cependant plus puissants : il peut affecter toute combinaison de matière non vivante, non magique. Par exemple, une planche pleine de clous devient une roue cerclée de fer. Les quantités des différentes matières ne changent pas, seul la forme et les arrangements sont modifiés.

La Dodécagénérosité de Lutar Nez-de-cuivre

Portée : 10m
Durée : 1 heure + 1/ niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : la créature touchée
Jet de protection : aucun
Ce sort correspond au sort "suggestion" (3' niveau), à la différence que le magicien doit demander à la victime de lui donner quelque chose. II doit commencer tous ses ordres par "Et si vous me donniez..." Le jet de protection se fait a - 4 si la victime ne se méfie pas du magicien.

L'Effort électrique instantané

Portée : 20 m + 2 / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : cône de 30 m de long et 5 m â la base
Jet de protection : 1/2
Les effets de ce sort sont similaires A ceux du sort "éclair" (3' niveau).

L'Incantation du Don par Douze

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 12 pièces de monnaie
Jet de protection : Non
Ce sort permet de créer douze pièces de cuivre A partir d'une seule. Les sandestins qui gèrent cette création sont très avares et c'est pourquoi ce sort ne fonctionne qu'une seule fois par jour.

L'Infortune de Malfezand

Portée : 110 m
Durée : 1 jour / niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : spécial
Ce sort invoque une malédiction sur la victime qui ne peut plus posséder sur elle que cinq pièces de monnaie au maximum. Tout l'excédent est perdu de manières diverses et variés. Ce sort est inefficace si au moment ou la personne le reçoit elle porte moins de 14 pièces do monnaie sur elle.

Les Jets d'eau Multithermiques de Muliuph

Portée 2 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : spécial
Ce sort permet au magicien de tirer de ses mains des jets d'eau, l'un est brulant, l'autre glacé. Les dégâts sont de 1d3 par niveau par jet d'eau. La cible a droit a un jet de protection si elle voit les jets arriver sur elle ; elle doit réussir on jet de 3d6 sous sa dextérité par jet ; chaque réussite permet d'éviter un jet d'eau.

La Mise en valeur nasale de Khulip

Portée : 2 m / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : neg
Ce sort provoque chez la victime un allongement de l'appendice nasal, de 1mm par niveau du magicien qui lance ce sort. La victime perd un point de charisme par cm gagné. Le sort peut être évité si un jet de protection contre la magie est réussi.

La Réscindence Emérite

Portée : 2 m / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation 3
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort permet d'annuler les effets d'une magie basée sur les invocations (follets, élémentaires, sandestins mineurs...) si celle-ci se manifeste encore. Par exemple : un globe lumineux sera dissipé, un élémentaire sera renvoyé chez lui, une malédiction dissipée. Les chances de réussite sont les mêmes que celle du sort "dissipation de la magie"
.

Le Second Hologramme d'Ilmear le Chatoyant

Portée : 20m + 50cm / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : cube de 12m d'arête + 1cube de 3m / niveau
Jet de protection : spécial
Ce sort est similaire au sort "force spectrale" 1m / niveau).

Sort d'efficacité

Portée : 0 m
Durée : 3 rounds / niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : un objet / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort doit être lancé sur une créature intelligente et un objet, ou une série d 'objet ; il permet alors au couple d'agir comme une arme de jet : si le sort est lancé sur un homme et des flèches, il peut les lancer à la main comme si elles étaient lancées par un arc. En général on utilise ce sort pour lancer de petites aiguilles bleues appelées "ravages bleus",

Le Sort de la Solitude Intérieure

Portée : 50 m
Durée : 3 rounds / niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : neg
Ce charme est similaire au sort "immobilisation des personnes" (3° niveau). II ne peut affecter qu'une seule personne à la fois ; le jet de protection se fait a - 4.

La Triboluminescence écarlate D'Ishar le Vermillion

Portée : 0
Durée : 1 tour / niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : spécial

Une fois ce sort lancé sur une personne, tout choc subi par celle-ci provoque l'apparition d'une vive lueur rouge. (Le choc peut être une chute, un coup en combat...). Toute personne regardant le récepteur du sort lors d'une illumination doit réussir un jet de protection contre la magie, ou être aveuglé pendant un round Si la personne réceptrice du sort n'est pas consentante, elle a

Droit à un jet de protection contre la magie afin d'en éviter les effets.

Le Troisième Globe d'Ishar

Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : globe de 10 cm de diamètre
Jet de protection : Non

Ce sort est similaire aux autres sorts de *Globes d'Ishar*. Les globes sont virtuellement éternels ils durent peu près 100.000 ans. 11 est possible de les déplacer, il faut pour cela utiliser une petite baguette fourchue de Platine et la pointer vers le nouvel emplacement désiré.

NIVEAU 4

L'apparition Spécieuse d'Ilmear le Chatoyant

Portée : 3 m / niveau
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial

Ce sort est similaire au sort "tueur fantasmatique" à la différence que l'illusion créée n'est pas forcément la cristallisation des peurs de la victime, mais dépend aussi du choix du magicien. II est possible de faire apparaitre n'importe quoi aux yeux d'une seule personne.

La Bride des Longs Nerfs de Clambard

Portée :3 m / niveau
Durée : 1 heure / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial

Ce sort provoque l'apparition d'un follet qui s'insère dans le sensorium de la victime et exacerbe toutes ses terminaisons nerveuses : une étoffe douce semble être du papier de verre.

Lors d'une poignée de main elle a l'impression qu'on lui a broyé la main... La durée du sort peut être divisée par deux si un jet de protection contre la paralysie est réussi. Lors d'un combat, tous les dommages subis sont aussi amplifiés (multiplies par 3). La victime ne perd pas réellement ces points de vie, mais ceux normalement infligés. Si elle tombe a 0 avec des dommages amplifiés, elle passe brusquement a -40PV et meurt alors d'un arrêt cardiaque.

Charme de Dissolution

Portée : 50 cm / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1/2 m3 / niveau
Jet de protection : spécial

Ce sort permet de désintégrer, de dissoudre 0.5 m3 de matière morte (pierre, bois mort, mousse sèche, tissus, métal...) ou de matière vivante en état de décomposition (cadavres, végétaux coupes depuis quelque temps, champignons...). Si l'objet qui doit être désintégré est magique, un jet de protection contre la désintégration évite les effets du sort.

Les Frimas Légendaires de Neihmar le Barbu

Portée : 30 m
Durée : spéciale

Temps d'incantation : 26
Zone d'effet : 10 m2 / niveau
Jet de protection : Non

Lorsque ce sort est lancé, de légères brumes glaciales apparaissent dans l'aire d'effets, le magicien peut revivre tous les instants importants de cet endroit en regardant les brumes. Les images qui se forment ne sont visibles que de ses yeux. Les sandestins qui gèrent ce sort n'ont pas tous la même notion de l'importance, c'est pourquoi de légères différences peuvent se présenter si le sort est lancé au même endroit, mais interprétés par deux sandestins diffé rents.Il est possible de coupler ce sort avec le Second Hologramme d'Ilmear afin d'obtenir une image visible de tous. La durée de ce sort est virtuellement infinie.

Le Critique du Froid de Phandaal Le Magnifique

Portée : 3 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial

Ce sort peut affecter toutes créature de taille humaine (jusqu'à 2m de haut) ; il provoque l'apparition de minuscules aiguilles de glace autour de la personne visée, lesquelles plongent à très grande vitesse vers la victime. Les dégâts infligés sont de (1d6+1) PV par niveau du magicien qui lance le sort. La victime a droit à deux jets de protection : le premier, contre les souffles, permet de diviser les dommages par deux, le deuxième, contre la paralysie, évite à la victime d'être engourdie pendant quatre rounds (voir le sort "ralentissement") s'il est réussi, elle ne l'est que deux rounds.

La Dispersion Objective de Wack le Dur

Portée : 1 m / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : objet de 1 kg / niveau
Jet de protection : spécial

Ce sort provoque l'éclatement d'un objet de pierre, métal, bois mort... L'objet éclate en milliers de morceaux qui partent a très grande vitesse dans les trois directions de l'espace. Toute personne à moins de 2m subit 2d6 points de dommage par kg de l'objet, à moins de 4 m : Id6 par kg, et à 8m : 1d4. Si l'objet est magique, il a droit à un jet de protection contre la désintégration pour résister.

L'Espace Dimensionnel de Phandaal le Grand

Portée : 0
Durée : 1 h / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 m3 / niveau
Jet de protection : Non

Ce sort provoque l'apparition d'un espace dimensionnel d'1m3 par niveau du magicien. Cette dimension est invisible de l'extérieur, elle est repérée par une détection de la magie, et annulée par une *Rescindence Émérite*. Les personnes à l'intérieur de cet espace peuvent voir, entendre. Sentir ce qui se passe a l'extérieur. La porte de l'espace ne peut être ouverte que par le magicien qui l'a créée.

L'Illumination éternelle d'Ishar le Vermillion

Portée : 0
Durée : 1 siècle / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 dm3 / niveau
Jet de protection : Non

Ce sort permet de lier un follet a un objet de façon A ce qu'il éclaire (voir le Troisième Globe Lumineux) ; l'objet éclaire bien à une distance qui correspond à 15 fois sa taille.

L'Invocation des Ravages Bleus

Portée : 3 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 m2 : niveau
Jet de protection : Non
Ce sort provoque l'apparition de milliers d'aiguilles bleues qui frappent tout ce qui se trouve dans l'aire d'effet. Les aiguilles sont en verre corrosif et se comportent comme un acide très puissant mais solide ; elles se dissolvent au contact de l'air en quelques minutes. Elles apparaissent au-dessus de faire d'effet (2 ou 3 m selon la volonté du magicien) et plongent vers le sol ou elles s'enfoncent. Les personnes prises dans cet "orage" subissent 6d6 de dommages, tout les objets présents doivent sauver contre I 'acide.

Le Sort de la Limite d'Accès

Portée : 0
Durée : 1 jour / niveau
Temps d'incantation : 11
Zone d'effet : 5 m2 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort doit être jeté sur un périmètre bien déterminé : mur. Berge de rivières, marques sur le sol... II devient impossible a quiconque de franchir le périmètre ainsi défini, le 'mur' fait 20m de haut. Le magicien pout désactiver temporairement une portion du 'mur' pour le franchir.

Sort de Torsion

Portée : 30 m
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : spécial
Ce sort permet au magicien de provoquer une torsion sur un objet ou une personne avec une force égale à 5 plus le niveau du magicien. Si la force est appliquée sur un être vivant non consentant, un jet pour toucher est nécessaire, a +1 / niveau du magicien. La force est invisible et impalpable sauf pour la victime.

Le Sycophante Ingambe

Portée : 10 m / niveau
Durée 1 heure / niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection Non
Ce sort permet d'invoquer un petit follet appelé aussi "mouchard". Cet infra- sandestin peut prendre n'importe quelle apparence (fumée, oiseau, tableau...). II transmet au magicien tout ce qu'il voit, au moyen d'une surface réfléchissante (verre. Miroir, eau...) ; le magicien est en contact télépathique avec le mouchard et peut à tout moment changer ses ordres.

Les Triomphes de l'Inconfort de Panguire

Portée : 4 m / niveau
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : spécial
Ce sort provoque toutes sortes de désagréments physiques chez les personnes réceptrices : vomissements maladifs, incontinence extrême... Pendant toute la durée du sort, la victime doit réussir un jet de protection contre la paralysie pour ne pas être affectée, sinon elle ne peut rien faire du round. Ce sort peut provoquer une déshydratation intense et les personnes qui ont été affectées quatre fois ou plus par un des effets doivent réussir "choc métabolique" A -20% pour ne pas s'évanouir 1d6 heures.

NIVEAU 5

Le Charme de l'Alimentation Inlassable

Portée : 0
Durée : 12 heures / niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : le magicien
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de vivre pendant la durée du sort sans boire ni manger : son corps n'en ressent pas le besoin. I1 n'est pas affamé à la fin du sort.

La Démangeaison Lugubre de Lugwiler

Portée : 2 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une personne tour les 5 niveaux
Jet de protection : Non
Ce sort provoque chez les victimes l'apparition d'aiguilles de bois qui sont légèrement enfoncées dans Ia peau. Elles apparaissent sous les vêtements, ou sous l'armure. et s'enfoncent si la victime porte quelque chose sur elle. Les dommages sont done proportionnels au poids des vêtements & équipements portés : 1d6 PV par 3 kg.

Le déplacement Luminique de Phandaal

Portée : 100 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le magicien
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de se déplacer à Ia vitesse de la lumière. La trajectoire du déplacement n'est pas nécessairement droite, mais peut être légèrement courbe. Le magicien peut décider d'aller à un endroit qu'il connait, ou donner une direction générale et une distance de trajet. Le magicien peut "monter" ou "descendre" d'un mètre par dix mètres franchis : pour franchir un mur de 3m de haut, il faut qu'il en soit éloigné d'au moins trente mètres. Le non-respect de cette règle entraine la mort et la dislocation immédiate du magicien.

Les Diplasmes Triomphants de Panguire

Portée : 4 m / niveau
Durée : 1 jour / niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : neg
Ce sort provoque la perte de toutes les fonctions non réflexes du corps humain. La victime respire, dort normalement, mais elle ne peut presque rien faire d'autre : il lui faut deux heures d'essais laborieux pour réussir à manger une soupe, 20 minutes pour faire 100m à pied. Un jet de protection contre la paralysie permet d'annuler le sort.

La Grapille Intempestive d'Aerlith l'Ondoyant

Portée : 2 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : spécial
Ce sort permet au magicien qui le lance de dérober un objet ; il doit voir cet objet qui vient à très grande vitesse se loger dans sa main. Il ne doit pas y avoir d'obstacle entre les deux. Si l'objet est tenu par une personne, elle doit réussir un jet de "tordre les barreaux" A -20% afin de garder l'objet en main (pas de -20 % si elle s'attend au sort). Si l'objet est attaché, le mage peut choisir de l'arracher : la force du sort est alors de 5 + niveau du magicien.

Le Manteau Furtif de Phandaal le Grand

Portée : spéciale
Durée : 12 rounds / niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : le magicien
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de faire tisser par un sandestin une surface de discontinuité autour de lui qui a pour effet de le rendre invisible. Tout objet pris par le magicien après le début du sort reste visible, sauf s'il est recouvert par un objet invisible (une pièce mise dans une bourse par exemple).

La Mutation Primaire de Xarfaggio

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 15
Zone d'effet : le magicien
Jet de protection : Non
Ce sort permet au magicien de changer son apparence physique. Il ne petit pas modifier ses caractéristiques, mais changer la couleur de ses yeux, cheveux... La nouvelle forme est définitive, jusqu'à un *Second Rétrotopic*, ou une autre *Mutation Primaire de Xarfaggio.*

Prime Rétrotopic

Portée : 2 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : un objet
Jet de protection : Non
Ce sort peut être lancé sur un objet, ou une personne ; il permet au magicien de visualiser mentalement tous les états différents de cette personne ou de cet objet s'ils ont été modifiés par le biais de sandestins ou de follets une statue créée par *Changeforme* apparaitra au magicien sous sa forme originelle. Il est possible de coupler ce sort avec *Second Hologramme d'Ilmear* afin d'obtenir une image en trois dimensions des différents états. Ce sort utilise un sandestin puissant qui cherche dans tout le continuum des sandestins ceux qui ont été en rapport avec l'objet / la personne afin de trouver les anciennes formes.

Le Second Enchantement Hypnotique de Félojum

Portée : 4 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : neg
La personne victime de ce sort se trouve sous le contrôle total du magicien. Toutes ses actions sont dictées par le magicien, sauf les fonctions corporelles les plus vitales (respirer...). Si le magicien ne donne aucun ordre, la victime reste statique, ou s'assoit quand elle est fatiguée. La durée de ce sort est de 20 - INT heures. Les créatures ayant une intelligence inferieure à 3 sont immunisées ainsi que celles dont l'INT est supérieure à 20. La durée est de 20mn pour les créatures ayant une intelligence de 20. Un jet de protection contre la magie à -5 permet d'annuler le sort.

Sort d'Angoisse

Portée : 14 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : neg
La victime de ce charme est prise d'une angoisse atroce. Le magicien peut diriger cette angoisse "que se passe-t-il chez vous en ce moment ?" La victime se remet en question avant de faire quoi que ce soit : Toutes ces hésitations affaiblissent ses capacités : elle n'agit qu'à la moitie de son niveau pour le lancer de sort, le combat, ses PV sont aussi divisés par deux... La durée de ce sort est de 20 - SAG heures. Les créatures ayant une sagesse inferieure à 3 sont immunisées ainsi que celles dont la SAG est supérieure à 20. La durée est de 20 minutes pour les créatures ayant une sagesse de 20. Un jet de protection contre la magie à -5 permet d'annuler le sort.

Le Sortilège de la Ruine Rouge

Portée : 4 m / niveau
Durée 1 tour / niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial
Ce sort provoque la formation d'un rayon rouge d'un cm de diamètre de rayon. Ce rayon jaillit d'un objet long que le magicien doit tenir en main (bâton, lance, épée, branche...). Chaque Rayon inflige 1d4 points de vie par niveau du mage à la créature qu'il touche. Si la victime voit le rayon lui arriver dessus, elle peut tenter un jet de protection contre les souffles avec l'ajustement de dextérité afin de l'éviter. Le magicien peut tirer un rayon tous les quatre niveaux pendant la durée du sort.

Sortilège de l'Orteil Macroïde

Portée : 5 m / niveau
Durée : 12 heures / niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial
Ce charme a la propriété de grossir démesurément un orteil (déterminé au hasard) de la victime : l'orteil gonfle à la taille (d'une hutte si le mage est de niveau inferieur à 14 et atteint l'honorable proportion (d'une grange quand lancé par un mage de niveau 16 on plus. Seule la taille de l'orteil est affectée et non son poids. En cas de jet de protection réussi, l'effet de grossissement est dissipé mais la victime est taraudée par une douleur lancinante qui le handicape dans ses déplacements et en situation d'exercice physique (le combat est un exercice physique).

NIVEAU 6

Le Charme de la Mémoire Défaillante

Portée : 1 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : Non
Ce sort invoque un petit sandestin qui va modifier le Lobe de l'Assimilation dans le cerveau de la victime. Les effets sont les suivants : la victime ne peut presque plus mémoriser de sort. Chaque matin le maître de jeu tire un d20 : de 1 a 5 le magicien peut mémoriser un sort de niveau 1, de 6 a 10 un sort de niveau 2, de 11 a 14 : un de niveau 3, de 15 a 17 : un de niveau 4, de 18 a 19 on de niveau 5, et sur un 20 : un sort de niveau 6. Les sorts qui sont lancés ne sont pas affectés par cette perte de mémoire. Le seul moyen d'annuler le sort est d'utiliser le *Second Retrotopic.*

La Chimère Archaïque d'Ilmear le Chatoyant

Portée : l m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : Non
La Chimère provoque chez la victime la vision de ce qu'elle désire le plus ; tous ses souhaits sont exaucés : la mort d'un ennemi, la présence d'un trésor dans les poches de l'ennemi mort... Pendant la durée du sort, plusieurs visions peuvent se produire et la victime agit comme si elles étaient réelles. Le sort dure 30 heures moins la sagesse de la victime.

L'Effervescence Interne de Delmio

Portée : 3 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : spécial
Ce sort provoque la montée brusque de la température dans le corps des victimes. Si celles-ci ratent un jet de protection contre la paralysie, elles meurent instantanérnent, sinon, elles perdent 1d4+1 point de vie par niveau du mage. Celui-ci peut affecter une créature tous les cinq niveaux dans une airs d'effet de 50 m2.

L'Extractif Bleu de Houlard

Portée : 10 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 12
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort pout affecter 10 m3 par niveau du magicien. II a pour but d'extraire le contenu du contenant : toutes les personnes comprises dans l'aire d'effet sont immédiatement éjectées de leur armure et de leurs vêtements pour se retrouver le nez par terre à coté. Si l'aire d'effet englobe une chaumière, les occupants se retrouvent nus a coté de la maison avec leurs effets à l'intérieur. II en sera de même pour un château, un village...

Le Fixateur, par Phandaal le Grand

Portée : 0
Durée : 10 jours / niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : non
Par ce sort, le magicien petit soit rallonger la durée d'un sort de celle du fixateur, soit prolonger les effets d'un sort pour la durée du fixateur : fixer un *Hologram me d'Ilmear* pour 60 jours (s'il est de niveau 6) ou augmenter la durée d'un *Sort d'Angoisse* de 60 jours, par exemple.

La Galvanotaxie Déroutante de Radl

Portée : 10 m niveau
Durée : I jour / niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet spéciale
Jet de protection : spécial
Ce sort affecte dix personnes par niveau du magicien, dans une aire d'effet de 10 m2 par niveau du magicien. Toutes les personnes ayant une intelligence de 14 ou plus sont immunisées à ce sort. Les victimes perdent tout sens de l'orientation, elles confondent le nord et le sud, la gauche et la droite... Elles combattent -6, les sorts sont lancés normalement, mais le point d'impact est déterminé aléatoirement. Ce charme a été crée par Radl du temps ou il appartenait au collège Vert & Pourpre, et lui a permis au 20ème Eon d'anéantir une armée de Goinfres Roux qui menaçait Kaiin.

Le Girateur de Phandaal

Portée : 1 m / niveau
Durée : 1 round / niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 10 kg / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort affecte une créature dont le poids ne doit pas dépasser 10 kg par niveau que le magicien a atteint, sinon il est annulé. La victime est projetée dans les airs ou elle tourne à grande vitesse. Le magicien peut la faire monter de 10m par niveau. II peut aussi augmenter la vitesse, ou la réduire. Selon la vitesse la victime subit de 1 a 5d6 points de vie par round et elle ne petit rien faire d'autre que hurler lorsque le vitesse atteint 200Km/h. Une personne tuée par ce sort est totalement démembrée et ses morceaux éparpillés dans un rayon pouvant atteindre 2km (ce charme ne tient aucun compte de la dignité humaine).

Les Pyrocaryatides Delmiesques

Portée : 1 m / niveau
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 10 m2 / niveau
Jet de protection : 1/2
Pendant toute In durée du sort, et dans toute l'aire d'effet, des colonnes de feu jaillissent du sol, puis disparaissent, puis apparaissent à un autre endroit. Les personnes qui bougent dans l'aire d'effet pendant le sort sont atteintes par une colonne tous les 10 m, ceux qui restent sur place le sont 5 fois dans le round. Si une personne est immobilisée elle ne peut pas tirer de jet de protection sinon elle doit réussir un jet de protection contre les souffles avec I 'ajustement de dextérité afin de diviser les dommages par deux. Ceux-ci sont de 1d6 point de vie par niveau du magicien.

Le Second Rétrotopic

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : non
Ce sort permet d'annuler une transformation, mutation d'un objet ou d'un être vivant effectuée par le biais d'une invocation de sandestin, follet, élémentaire... II faut toucher l'objet ou la personne afin que le sort puisse être efficace.

Le Transfert Lagagénique de Thasdrubal

Portée : spéciale
Durée : permanent
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort permet de transporter une créature à une distance de 100 kms par niveau du magicien. La personne qui doit être transportée doit entrer dans une cage, un démon ailé vient alors attraper la cage, et transporte la personne jusqu'à destination. Le poids transportable ne doit pas dépasser 20 kg par niveau du magicien, cage comprise. Le démon possède 12 dés de vie, vole à une vitesse de 80 km heure, et peut attaquer le cas échéant 2 fois par round infligeant chaque fois 2d6 points de dommages avec ses griffes.

Le Voile Protecteur de Phandaal le Magnifique

Portée : 0
Durée : 1 heure / niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet 10 m2 / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort permet d'étendre un voile protecteur sur une surface. Le voile bien qu'impalpable doit être soutenu à des piquets, poteaux, arbres ou autres. 11 empêche toute créature, magie, matière morte, d'entrer ou de sortir du volume délimité par le voile et le sol, sauf si le magicien qui a lancé le sort ouvre une barrière par un ordre mental.

NIVEAU 7

Le Coffre Protecteur de Phandaal

Portée : 1 m
Durée : 1 an / niveau
Temps d'incantation : 12
Zone d'effet spéciale
Jet de protection : non
Ce sort provoque l'apparition d'un coffre de 1 m3 par niveau du magicien. Ce coffre est noir et seule une pensée envoyée par son créateur pout l'ouvrir. Très souvent les magiciens placent cet objet dans un espace dimensionnel fixé (voir *le fixateur).* Le coffre n'est pas affecté par le feu, le froid, l'électricité ni aucune autre forme d'énergie. Seul un *Second Retrotopic* peut l'affecter.

L'Embrasement Total de Delmio

Portée : 3 m/ niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort provoque une montée soudaine de flammes dans toute faire d'effet. La surface maximale pouvant être affectée est un carré de 5 m de coté par niveau du magicien. Toutes les personnes atteintes par cette brusque montée de chaleur subissent 5d6 de dommage.

Le Froust à l'Ancienne de Tinkler

Portée : 100 m / niveau
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : non
La victime de ce sort se voit obligée de courir à grandes enjambées vers le magicien afin de lui remettre un objet. Pour que le sort soit efficace la victime doit, si elle ne possède pas d'objet, le porter sur elle ; si elle le possède, il doit se trouver a moins de 5 mètres et être accessible. La victime sait où se trouve le magicien et court vers elle comme si sa vie en dépendait. Le sort prend fin lorsque la victime à remis l'objet au magicien.

L'Infiltration de l'Accord Faussé de Radl

Portée : 3 m / niveau
Durée : permanent
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : une personne
Jet de protection : non
Ce charme invoque un follet qui provoque un défaut dans le quatrième lobe inferieur de la victime (dit aussi lobe de la concentration). La victime perd alors une partie de son pouvoir en magie ; lorsqu'elle tente de lancer un sort, ii y a 5% par niveau du sort que cela ne fonctionne pas (voir table des échecs).

La Mutation Secondaire de Xarfaggio

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation :15
Zone d'effet : le lanceur du sort
Jet de protection : Non
Ce sort similaire à la *Mutation Primaire de Xarfaggio* permet au magicien non seulement de prendre la forme de n'importe quel humanoïde mais aussi de n'importe quel monstre... II faut que la nouvelle forme soit bien connue et son poids doit être égal au poids de l'ancien aspect du magicien. Il garde son esprit et possède toutes les capacités physiques de cette nouvelle forme. Attention ! Tout comme In Mutation Primaire ce sort n'affecte pas les vêtements du magicien.

Le Sortilège de l'Ineptie Fondamentale

Portée : 30 m
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : non
La victime de ce sort qui dure 30 -INT heures se trouve plus ou moins frappée de folie : elle tient des propos incohérents en mélangeant toutes les langues qu'elle connait, tente de lancer des sorts si elle le peut (avec un pourcentage d'échec de 5% par niveau du sort). Toutes ses actions sont désordonnées. La légende dit que Radl a crée ce sort pour se venger de Panguire qui avait essayé sur lui la première version des *Triomphes de l'Inconfort* ; Panguire se serait alors couvert de ridicule par sa conduite totalement incohérente lors de la réunion annuelle du collège Vert & Pourpre.

NIVEAU 8

L'Appel du Nuage Violent

Portée : spéciale
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : le lanceur de sort
Jet de protection : non
"Un souffle, un murmure, qui s'élève jusqu'à un rugissement de grand vent, Un lambeau de blanc apparait qui devient un pilier de fumée noire en volutes. Une voix grave et dure s'élève. - A ton pouvoir troublant cet instrument est venu. Où désires-tu aller ? - Quatre directions puis une.
Vivant dois-je être emporté en Lyonesse ?".
Ce sort invoque un puissant sandestin qui apparait sous la forme d'une colonne de fumée. II demande au magicien une destination, celui-ci lui donne un nom. La destination doit être un pays, une région, un continent... qui petit même se situer sur un autre plan. Le magicien est emporté dans les airs et se retrouve ensuite sur le sol arrivé à destination. La durée de ce voyage varie (en général quelques heures).

Le Jet Prismatique Excellent

Portée : 1 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : non
La cible atteinte par ce sort voit son corps transpercé par des milliers de petites aiguilles lumineuses et colorées. Les aiguilles apparaissent A 1 m de la victime et plongent vers son corps à très grande vitesse. Les dégâts sont de 1d6PV par niveau du magicien. La cible doit avoir une taille inférieure ou égale a 20 cm par niveau du magicien.

La Malepsy Physique de Xarfaggio

Portée 1 m / niveau
Durée : permanent
Temps d 'incantation
Zone d'effet : une créature
Jet de protection : spécial
La victime de ce sort est transformée en un petit nabot malingre. Le nabot mesure 50 cm et pèse 20 kg ; il a 3 en FO, 4 en DEX, 4 en CON, et 3 en CHA, la victime garde son INT et sa SAG d'origine. Ses points de vie sont divisés par 4. Le seul moyen d'annuler les effets de ce sort sont *Le Second Rétrotopic* ou un sort de "*Souhait*". La victime doit réussir un jet de "résistance aux traumatismes" pour ne pas être affectée par cé sort, ce je s'effectue à -3 % par niveau du magicien qui lance le sort.

Le Sort du Temps Distendu

Portée : 0
Durée : 1 round par niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : globe de 1 m de rayon par niveau
Jet de protection : non
Ce sort créée un espace dimensionnel où le temps agit différemment que dans le monde "réel". Un jour passé dans cet espace équivaut à une minute dans le monde de départ. Ainsi un magicien du 16' niveau créée un globe qui durera 16 minutes soit 16 jours à l'intérieur. L'espace est invisible de l'extérieur, personne ne peut en sortir ni entrer sans la permission mentale du magicien.

Le Sort de la Sphère Omnipotente

Portée : 0
Durée : 1 round par niveau
Temps d'incantation :8
Zone d'effet : globe de 1 m de rayon
Jet de protection : Non
Ce sort ne peut affecter que le magicien. Dés qu'il lance ce sort, un champ de force se crée autour de lui A même sa peau et s'en éloigne jusqu'à un mètre. Ce champ de force protège de toutes les attaques physiques ainsi que de la magie. Aucun sort ne peut traverser cette sphère. Ni en entrant, ni en sortant. II est cependant possible de lancer des sorts qui prennent effet dans la sphère même.

L'Ultime Mutation de Xarfaggio

Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation :8
Zone d'effet : le lanceur de sort
Jet de protection : Non
Ce sort donne au magicien les mêmes possibilités que les autres *Mutations de Xarfaggio*, mais le magicien peut aussi altérer la forme et la matière de ses vêtements et équipements. Mais it ne peut pas transformer de matière non vivante en matière vivante et vice-versa.

NIVEAU 9

Le Charme de l'Heure Lente

Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation 9
Zone d'effet : sphère de 3m de rayon
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire au sort "arrêt du temps" mais la durée a l'intérieur pour le magicien est de deux rounds par niveau. En revanche. il ne peut pas lancer de sorts dans cette zone.

La Malédiction de l'Enkystement Désespéré

Portée : 10 m
Durée : permanent
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : spéciale
Jet de protection : Non
Ce sort est similaire en tous points au sort 'emprisonnement" du manuel des joueurs. L'inverse se nomme L'Émersion Libératrice.

L'Entretemps Interminable

Portée : spéciale
Durée : permanent
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet spéciale
Jet de protection : non
"(...) Pharesme prit ensuite un tuyau blanc, qu'il serra contre ses lèvres, et il proféra une incantation. Le tuyau s'enfla, se bomba, devint un globe énorme. Pharesme en tordit l'embouchure pour le fermer et, jetant un sort d'une voix tonitruante, lança le globe sur les disques tournoyants. Tout explosa (...)"Ce sort invoque un sandestin qui permet au magicien et éventuellement à d'autres personnes de voyager dans le temps. Le saut dans le temps doit être de 100.000 ans minimum afin d'éviter les perturbations. Un magicien peut faire un saut de 100.000 ans par niveau. Le poids total pouvant être emporté est de 30 kg par niveau du magicien

L'Explosion étoilée de Phandaal

Portée : 5 m / niveau
Durée : instantané
Temps d'incantation :9
Zone d'effet : globe de 2 m de rayon / niveau
Jet de protection : Non
Ce sort provoque une explosion au centre d'un globe. Toute personne prise dans ce globe est affectée. Les dommages sont de (1d4+1) par niveau du magicien, les victimes doivent aussi réussir un jet de protection contre la paralysie à -5 pour ne pas être étourdies pendant 3 rounds.

Pour une version Hard-Core du Scénario (Demon Slayer)

Niveaux des PJ à la discrétion du MD

« Fuyez pauvres fous !! »

Les 12 « saigneurs infernaux » au service de Carfilioth (décapitation requise (20) puisque régénération importante
Faiblesse démoniaque : Bolet Cyalidrique (salle du jardin 22)

Carfilioth : Si carfilioth donne son sang à un de ses « saigneurs infernaux » celui double sa puissance (Niveau / points de vie)

Frappe vengeresse : Chaque attaque échouée sur Carfilioth lui rajoute une attaque d'opportunité.

Ronces de Sang Vert Niveau : 1
École de Magie : Nécromancie Portée : 10 mètres
Composantes : V, S, M (un échantillon de sang de l'utilisateur) Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Description : Le personnage utilise sa propre chair et son propre sang pour créer plusieurs fils barbelés à pointes vertes, qu'il peut lancer pour enchevêtrer sa cible. Pour utiliser ce pouvoir, le personnage doit se blesser légèrement en prélevant un échantillon de son propre sang.

Effets : Le personnage lance les Ronces de Sang Vert sur une cible située dans la portée de 10 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité à -2 pour éviter d'être enchevêtrée. Si la cible échoue sa sauvegarde, elle est immobilisée et subit 1d6 points de dégâts de perforation à chaque début de son tour tant qu'elle reste enchevêtrée.
Le personnage peut maintenir les Ronces de Sang Vert en utilisant son action pour les maintenir chaque tour. Si la cible réussit un jet de sauvegarde de Dextérité à -2 lors de son tour, elle se libère et met fin à l'effet.
Le personnage peut également mettre fin à l'effet à tout moment en relâchant sa concentration. Les Ronces de Sang Vert se dissipent immédiatement.

Forme de Combat *Niveau : 3*
École de Magie : Transmutation Portée : Personnel
Composantes : V, S Durée : 1 minute

Description : Le personnage, Carfilioth, peut adopter une forme monstrueuse lors du combat, transformant son apparence pour devenir plus puissant. En sacrifiant une partie de sa propre constitution, il peut déchaîner une transformation qui amplifie sa vitesse, sa force, sa dextérité et son niveau d'attaque de manière considérable.

Effets : Lorsque le personnage utilise la Forme de Combat, il gagne les avantages suivants pendant la durée de la transformation (1 minute) : Sa vitesse de déplacement est doublée. Il bénéficie d'un bonus de +4 à sa Force, ce qui augmente sa capacité à infliger des dégâts avec des attaques physiques. Il bénéficie d'un bonus de +2 à sa Dextérité, améliorant sa précision et ses réflexes.
Ses points de vie actuels sont réduits de moitié pendant la durée de la transformation, mais il regagne des points de vie égaux à la moitié des dégâts infligés à ses adversaires à chaque tour.
Il peut utiliser les mâchoires dentées acérées situées sur tout son corps pour attaquer ses ennemis. Chaque attaque inflige 2d6 points de dégâts tranchants en plus des dégâts normaux de l'attaque. Cette attaque est considérée comme une attaque de corps à corps. Après la transformation, le personnage retrouve sa forme normale mais est fatigué et vulnérable, subissant un malus de -2 à la Force pendant 1 minute.

Cri d'Onde de Choc Niveau : 4
École de Magie : Nécromancie Portée : 30 mètres
Composantes : V, S Durée : Instantanée

Description : Le personnage peut transformer son torse et le haut de son corps en une gigantesque bouche bestiale pour émettre un puissant cri d'onde de choc. Cette onde de choc est capable de blesser gravement tout être pris dans sa portée. Il s'agit principalement d'une technique défensive destinée à éloigner les agresseurs.

Effets : Lorsque le personnage utilise le Cri d'Onde de Choc, il crée une onde de choc puissante qui affecte toutes les créatures dans un rayon de 30 mètres. Les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution -2 pour éviter les effets de l'onde de choc. En cas d'échec, elles subissent les effets suivants :

Elles subissent 6d6 points de dégâts de force.
Elles peuvent subir des convulsions, paralysie et des troubles respiratoires. Au début de leur tour, elles doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution -2 pour ne pas subir ces effets. En cas d'échec, elles subissent un malus de -2 à leur Dextérité et à leur Constitution, sont paralysées et ont des difficultés à respirer pendant 1 minute.
Les créatures touchées par le Cri d'Onde de Choc peuvent également être projetées en arrière de 10 pieds.
Le personnage doit passer un tour complet à se concentrer pour charger cette capacité avant de l'utiliser. Après avoir utilisé le Cri d'Onde de Choc, il ne peut pas l'utiliser consécutivement et doit attendre 1d4 tours avant de le réutiliser.

Bouclier de Chair Niveau : 5 École de Magie : Métamorphose Portée : Personnel Composantes : V, S Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Description : Le personnage peut se transformer en une gigantesque masse de chair, ressemblant à celle d'un gigantesque démon, dans le but de protéger son corps principal. Cette forme de bouclier de chair lui confère une immense force physique et la capacité de repousser des attaques.

Effets : Lorsque le personnage utilise le Bouclier de Chair, il se transforme en une masse de chair gigantesque qui protège son corps principal. Les avantages de cette transformation sont les suivants :

Le personnage gagne un bonus de +6 à sa Constitution, augmentant sa résistance aux dégâts.
Il devient immunisé aux dégâts solaires et aux attaques de feu. Les attaques physiques contre lui ont un désavantage, car il est difficile de toucher cette masse de chair en mouvement. Le personnage peut repousser les attaques ennemies en utilisant sa force physique accrue. Lorsqu'une créature effectue une attaque contre le personnage, celui-ci peut dépenser une action pour effectuer un jet de Force (DD 18). En cas de réussite, il repousse l'attaque et la renvoie vers l'attaquant, qui subit les dégâts de son propre assaut.
Le personnage peut maintenir le Bouclier de Chair en utilisant son action chaque tour pour se concentrer. Il ne peut pas lancer de sorts ou effectuer d'autres actions pendant la concentration. Si le personnage perd sa concentration, il reprend sa forme normale.

1) **Dingle le géant** (18) saigneur infernal supérieur

Absorption Biologique Niveau : 3
École de Magie : Nécromancie
Portée : Contact physique Composantes : V, S
Durée : Instantanée

Description : Le personnage, Dingle, possède la capacité d'absorber les corps humains par contact physique, en absorbant également les monstres qu'il a vaincus.

Effets : Lorsque le personnage utilise l'Absorption Biologique, il peut absorber les corps humains ou les monstres en les touchant physiquement. Cela lui permet de récupérer un nombre de points de vie égal à la moitié des points de vie maximaux de la créature absorbée. Si le personnage absorbe un monstre, il peut également obtenir temporairement une compétence ou une capacité spécifique de ce monstre, qui dure pendant 1 heure.

Le personnage peut utiliser cette capacité comme une alternative plus rapide à la consommation d'humains ou de tueurs de démons pour récupérer sa force.

Manipulation de la Hache Niveau : 4
École de Magie : Métamorphose Portée : Personnel
Composantes : V, S Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Description : Le personnage, Dingle, peut manipuler une partie détachée de son corps sous la forme de sa hache. Cela lui permet de régénérer facilement des parties de son corps s'ils sont détruits ou endommagés, tout en offrant des avantages en combat.

Effets : Lorsque le personnage utilise la Manipulation de la Hache, il peut détacher une partie de son corps sous forme de hache. Les avantages de cette transformation sont les suivants :

Le personnage peut utiliser la hache pour attaquer en infligeant 2d8 points de dégâts tranchants.
Si une partie de son corps est endommagée ou détruite, il peut la régénérer en utilisant la hache, retrouvant 1d10 points de vie par tour de concentration.
Le personnage peut librement manipuler la forme de la lame, augmentant sa portée, sa taille ou changeant sa forme pour adapter ses attaques. Cela lui permet de couvrir des distances normalement impossibles à atteindre par un épéiste humain.
En se concentrant davantage, le personnage peut faire pousser plusieurs lames supplémentaires à partir de la lame d'origine, augmentant ses capacités offensives.
Le personnage peut maintenir la Manipulation de la Hache en utilisant son action chaque tour pour se concentrer. Il ne peut pas lancer de sorts ou effectuer d'autres actions pendant la concentration. S'il perd sa concentration, la hache redevient une partie de son corps normal.

2) **Le Géant Squelette (9)** saigneur infernal supérieur

Clones d'Émotions Niveau : 4 École de Magie : Illusion Portée : Personnel Composantes : V, S, M (un objet personnel lié à chaque émotion) Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Description : Le géant squelette, peut créer des clones d'émotion, chacun ayant des relations variées les uns avec les autres, mais coopérant suffisamment pour combattre ensemble. Tous les clones donnent la priorité au géant au combat et le protègent de toutes les menaces, car il est leur "noyau".

Effets : Lorsque le personnage utilise les Clones d'Émotions, il peut créer un certain nombre de clones d'émotion égale à son niveau. Chacun de ces clones représente une émotion différente, par exemple, la colère, la joie, la tristesse, etc.

Les clones d'émotion sont capables de combattre et d'agir indépendamment, mais ils considèrent comme leur noyau et donnent toujours la priorité à sa protection. Les clones d'émotion peuvent attaquer en utilisant des capacités basées sur leurs émotions respectives. Par exemple, un clone de la colère pourrait infliger des dégâts supplémentaires, tandis qu'un clone de la tristesse pourrait causer un effet de démoralisation à ses adversaires.

Les clones d'émotion disparaissent après 1 minute ou lorsqu'ils sont détruits en combat. Le personnage doit maintenir sa concentration pour garder les clones actifs.

3) **la Sandestin Cornu (4)** saigneur infernal supérieur

Corde de Connexion Niveau : 3 École de Magie : Illusion Portée : Contact Composantes : V, S, M (un morceau de chair du sandestin) Durée : 8 heures

Description : Le sandestin peut créer une corde unique en utilisant sa propre chair, permettant à une personne extérieure de pénétrer les rêves d'une personne endormie à laquelle la corde est attachée.

Effets : Lorsque le personnage utilise la Corde de Connexion, il crée une corde spéciale à partir de sa propre chair. Pour utiliser cette corde, le personnage doit d'abord attacher une extrémité de la corde à la main du dormeur dont il souhaite entrer dans les rêves et l'autre extrémité à sa propre main. Ensuite, le personnage doit s'endormir tout en comptant à rebours à partir de 10.

Une fois endormi, le personnage entre dans les rêves de la victime, où il peut interagir avec le monde onirique et communiquer avec le dormeur. Le personnage peut observer les rêves, influencer légèrement le contenu des rêves ou même interagir avec d'autres éléments oniriques.

La connexion dure jusqu'à 8 heures ou jusqu'à ce que le personnage décide de se réveiller en se concentrant sur son propre corps dans le monde réel. Si la victime se réveille pendant la connexion, la corde se détache automatiquement, mettant fin à l'effet.

Manipulation de l'Obi Sash Niveau : 4
École de Magie : Évocation (Sang) Portée : Personnel Composantes : V, S, M (une ceinture Obi à motifs floraux) Durée : Concentration, jusqu'à 1 heure

Description : Lorsque le sandestin peut manipuler ses ceintures Obi à motifs floraux qu'elle porte, créées à partir de sa chair et de son sang.
Effets : Lorsqu'elle utilise le pouvoir de la Manipulation de l'Obi Sash, elle peut manipuler ses ceintures Obi à motifs floraux de manière extraordinaire. Les avantages de cette capacité sont les suivants :
Elle peut façonner sa chair en des dizaines de ceintures pour lancer des attaques à distance tout en protégeant son corps, créant ainsi un mélange parfait d'attaque et de défense.
Ses ceintures sont réputées pour être douces comme la soie, mais aussi tranchantes que la plupart des épées du Soleil. Les dégâts infligés par les ceintures sont de 3d6 points de dégâts tranchants.
Les ceintures sont souples et difficiles à couper, ce qui les rend particulièrement efficaces pour atténuer les attaques de type tranchant.
Elle peut stocker des objets ou des êtres vivants à l'intérieur de ses ceintures en les transformant en versions plates en 2 dimensions. Pour libérer quelqu'un, il faut couper la ceinture tout en évitant de blesser la personne piégée à l'intérieur.
Le personnage doit maintenir sa concentration pour maintenir la Manipulation de l'Obi Sash active. Il ne peut pas lancer d'autres sorts ou effectuer d'autres actions pendant la concentration. Si le personnage perd sa concentration, l'effet se dissipe.

4) **Avatar de Maglubiyet (51)** saigneur infernal supérieur

Manipulation du Sang Niveau : 4 École de Magie : Nécromancie Portée : Personnel Composantes : V, S, M (un échantillon de sang du personnage) Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Description : Le personnage, Maglubiyet, peut manipuler le sang de son propre corps de diverses manières, notamment en créant des lames de sang solide en forme de faucille pour attaquer ses adversaires.

Effets : Lorsque le personnage utilise la Manipulation du Sang, il peut générer des lames de sang à partir de sa propre chair Kama ou de blessures ouvertes sur son corps. Ces lames de sang sont tranchantes comme des lames et peuvent être manipulées librement à volonté par le personnage.

Le personnage peut créer un nombre de lames de sang égal à son niveau. Les lames de sang ont les caractéristiques suivantes

Elles infligent 2d6 points de dégâts tranchants lorsqu'elles touchent un adversaire.
Le personnage peut manipuler librement les lames de sang pour les faire se déplacer à des vitesses immenses et attaquer ses adversaires à distance. Les lames de sang peuvent être façonnées selon la volonté du personnage, permettant de créer des attaques spéciales ou des formes personnalisées. Les lames de sang sont enduites d'un poison mortel. Toute créature touchée par une lame de sang doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution -3 ou subir un empoisonnement qui inflige 2d6 points de dégâts de poison supplémentaires par tour jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de sauvegarde. Le personnage doit maintenir sa concentration pour maintenir les lames de sang actives. Il ne peut pas lancer de sorts ou effectuer d'autres actions pendant la concentration. Si le personnage perd sa concentration, les lames de sang disparaissent.

5) Le Daught (25) saigneur infernal supérieur

Création de Portails Niveau : 5 École de Magie : Invocation Portée : 30 mètres Composantes : V, S, M (une petite gemme magique) Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Description : Le draught peut créer des portails sous forme de portes pour se déplacer rapidement ou annuler des attaques ennemies.

Effets : Lorsque Dingle utilise le pouvoir de la Création de Portails, elle peut créer un portail magique sous forme de porte. Les avantages de cette création sont les suivants :

Le portail peut être utilisé pour se déplacer rapidement entre deux points distants. Dingle peut entrer dans un portail et en ressortir à un autre endroit situé à 30 mètres ou moins. Cela lui permet de se déplacer instantanément sur le champ de bataille ou de voyager rapidement entre des lieux éloignés.
Dingle peut également utiliser ses portails à des fins offensives et défensives. Par exemple, elle peut créer un portail pour annuler une attaque ennemie en dirigeant l'attaque vers un autre endroit.

Les portails peuvent être utilisés pour transporter d'autres personnages ou objets avec Dingle, à condition que la somme de leurs poids n'excède pas sa capacité de portail. Le personnage doit maintenir sa concentration pour maintenir le portail actif. Il ne peut pas lancer de sorts ou effectuer d'autres actions pendant la concentration. Si le personnage perd sa concentration, le portail disparaît.

Caryocinèse Niveau : 6 École de Magie : Évocation (Glace) Portée : Personnel Composantes : V, S, M (une goutte de sang du Daught) Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Description : Daught peut générer et manipuler la glace et le givre à partir de sa chair et de son sang.

Effets : Lorsqu'il utilise le pouvoir de la Caryocinèse, il peut créer et contrôler la glace à volonté. Les avantages de cette capacité sont les suivants :

Le personnage peut générer de la glace de couleur bleu clair et profond, avec une capacité de congélation presque instantanée. Cette glace peut être utilisée pour infliger des dégâts aux ennemis et créer des obstacles.
Le personnage peut projeter des attaques de glace à n'importe quelle distance, allant du bord de ses éventails jusqu'à plusieurs dizaines de mètres de distance.
Le personnage peut façonner la glace en différentes formes et tailles, y compris des lotus, des rafales de vent glacial, ou même une statue géante de bodhisattva pour des effets spéciaux.
Le personnage peut créer une poudre de glace spéciale qui, une fois inhalée par un adversaire, causera une détérioration lente de ses poumons, l'empêchant de respirer et de se battre.
Le personnage doit maintenir sa concentration pour maintenir la Caryocinèse active. Il ne peut pas lancer d'autres sorts ou effectuer d'autres actions pendant la concentration. Si le personnage perd sa concentration, l'effet se dissipe.

6) La Dragon-Guêpe (26) saigneur infernal supérieur

Immense Résistance Niveau : 6
École de Magie : Transmutation Portée : Personnel
Composantes : V, S, M (une écaille magique)
Durée : 1 heure

Description : le dragon peut renforcer sa peau avec des écailles épaisses et dures, la rendant extrêmement résistante.

Effets : Lorsque le dragon utilise le pouvoir de l'Immense Résistance, sa peau se recouvre d'écailles magiques dures comme le diamant, augmentant considérablement sa résistance aux dégâts. Les avantages de cette transformation sont les suivants :
Le dragon obtient un bonus de +5 à sa Classe d'Armure (CA), reflétant la dureté de ses écailles et sa capacité à encaisser les attaques.
Il devient résistant à la plupart des types de dégâts, ce qui signifie qu'il subit la moitié des dégâts de tout type de dégât (sauf ceux contondants, tranchants ou perforants, qui ne sont pas affectés par cette résistance).
Sa résistance aux dégâts persiste pendant 1 heure.

7) Hydra (les anguilles progressistes) (14) saigneur infernal Inferieur

Aspiration Buccale Niveau : 5 École de Magie : Transmutation Portée : Personnel
Composantes : V, S, M (une écaille d'anguille magique)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Description : Les anguilles peuvent utiliser leurs bouches pleines de crocs acérés pour créer une force d'aspiration puissante et tirer leurs adversaires dans leur portée de frappe.

Effets : Lorsque le personnage utilise le pouvoir de l'Aspiration Buccale, il peut générer une force d'aspiration puissante à partir de ses bouches magiques. Les avantages de cette capacité sont les suivants :

Le personnage peut cibler une créature ennemie située à une portée maximale de 18 mètres. Il doit réussir un jet de force contre la résistance de la cible pour tirer la créature vers lui.
Si le jet de force réussit, la cible est tirée dans la portée de frappe du personnage, ce qui peut être utile pour les attaques au corps à corps.
La cible subit un désavantage aux jets de sauvegarde pour éviter les attaques du personnage tant qu'elle est sous l'effet de l'aspiration buccale, car ses mouvements sont gênés par la force d'aspiration.
Le personnage doit maintenir sa concentration pour maintenir l'Aspiration Buccale active. Il ne peut pas lancer de sorts ou effectuer d'autres actions pendant la concentration. Si le personnage perd sa concentration, l'effet se dissipe.

8) Femme la démon-araignée (28) saigneur infernal inferieur

Manipulation de Fils Niveau : 3
École de Magie : Transmutation Portée : 18 mètres
Composantes : V, S Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Description : La Mère Araignée Démon se concentre sur ses fils d'araignée pour les utiliser comme des liens pour contrôler ses victimes et les transformer en marionnettes.

Effets : Lorsque la Mère Araignée Démon utilise la Manipulation de Fils, elle peut cibler une créature située dans un rayon de 18 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse -2 pour résister à la manipulation. En cas d'échec, la Mère Araignée Démon peut prendre le contrôle de la créature ciblée pendant la durée de la concentration.

Pendant ce temps, la Mère Araignée Démon peut utiliser la créature contrôlée pour combattre ses adversaires. La créature conserve ses statistiques, mais obéit aux ordres de la Mère Araignée Démon. Elle peut même augmenter la puissance physique de la créature contrôlée au prix de la faire souffrir physiquement, infligeant 1d6 points de dégâts à la créature contrôlée à chaque utilisation de cette capacité.

La Mère Araignée Démon peut également utiliser ses fils d'araignée pour contrôler les cadavres de démons, les empêchant de se désintégrer en fumée noire pour une utilisation au combat.

AUTOMÉTAMORPHOSE (Altération) Niveau : 4 Composantes : V Portée : 0 Durée : 2 tours/niveau
Zone d'effet : Le magicien Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : Aucun
Description : par le biais de ce sort, le magicien est capable de se transformer en n'importe quelle créature, de la taille d'un oiseau-mouche à celle d'un hippopotame, et de posséder ses moyens de locomotion. Le sort ne permet pas au magicien de posséder les autres habilités de la créature dont il
prend la forme (attaques, magie, etc.). Il ne court pas non plus le risque d'opérer un changement de personnalité. Aucune résistance au traumatisme ne devra être vérifiée. Ainsi, un magicien peut se transformer en hibou : il peut voler, mais sa vision reste normale. Une métamorphose en pudding noir
permet la locomotion sous les portes, sur les murs ou au plafond mais il ne possède pas les capacités offensives ou défensives du pudding noir. Naturellement, la force de la créature dont il a pris la forme doit être suffisante pour permettre des mouvements normaux. Le magicien peut se transformer autant de fois qu'il le désire ; chaque transformation demande 5 segments. Les dégâts infligés à la forme métamorphosée sont comptés comme s'ils avaient été subis par le magicien, mais quand il retrouve son apparence, il récupère de 1 à 12 (1d12) points de vie

9) **Squellette tambour et squelette Drapeau (44)** saigneurs infernaux inférieur
Immunité à la décapitation : le squelette drapeau possède une immunité unique à la décapitation : le seul moyen de contourner cette immunité est que le squelette tambour lui-même soit décapité en même temps que lui.

10**) le Drider et ses deux Araignées géantes (42)** saigneur infernal inferieur

Cocon Niveau : 3 École de Magie : Nécromancie
Portée : 18 mètres Composantes : V, S, M (un échantillon de toile d'araignée) Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Description : Le drider peut emprisonner sa cible dans un cocon de toile rempli de fluides acides capables de dissoudre les vêtements de la victime. L'acide attaque ensuite la chair de la cible, rendant son corps mou et prêt à être consommé.

Effets : Lorsque le personnage utilise le pouvoir du Cocon, il crée un cocon de toile magique autour de sa cible située dans un rayon de 18 mètres. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution -2 pour résister à l'emprisonnement. En cas d'échec, la cible est immobilisée à l'intérieur du cocon et commence à subir des dégâts d'acide au début de son tour.

Les dégâts d'acide infligés sont de 2d6 points au début de chaque tour de la cible et augmentent de 1d6 points à chaque tour suivant, reflétant la progression de la dissolution de la chair de la victime. La cible peut tenter un nouveau jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chaque tour pour tenter de briser le cocon. Si elle réussit, elle est libérée, mettant fin à l'effet.

Le personnage doit maintenir sa concentration pour maintenir le Cocon actif. S'il perd sa concentration, le cocon disparaît et la victime est libérée.

11) La tarusque (52) saigneur infernal inferieur

Force Améliorée Niveau : 5 École de Magie : Transmutation
Portée : Personnel Composantes : V, S Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute Description : Le personnage, Tarusque, possède une force physique phénoménale, lui permettant d'accomplir des exploits surhumains.

Effets : Lorsque le personnage utilise la Force Améliorée, sa force physique est grandement augmentée. Les avantages de cette amélioration sont les suivants :

Le personnage gagne un bonus de +8 à sa Force, augmentant sa puissance physique et sa capacité à infliger des dégâts.
Les attaques de mêlée du personnage infligent des dégâts supplémentaires, augmentant les dégâts infligés de 2d10 points de dégâts contondants.
Le personnage peut générer des ondes de choc en frappant le sol ou les ennemis, infligeant des dégâts de zone aux ennemis adjacents.
Le personnage peut briser des objets ou des obstacles avec facilité, permettant d'ouvrir des voies ou d'attaquer avec un impact massif.
Le personnage doit maintenir sa concentration pour maintenir la Force Améliorée. Il ne peut pas lancer de sorts ou effectuer d'autres actions pendant la concentration. Si le personnage perd sa concentration, il revient à sa force normale.

12) **Golem de relique (54)** saigneur infernal Inferieur

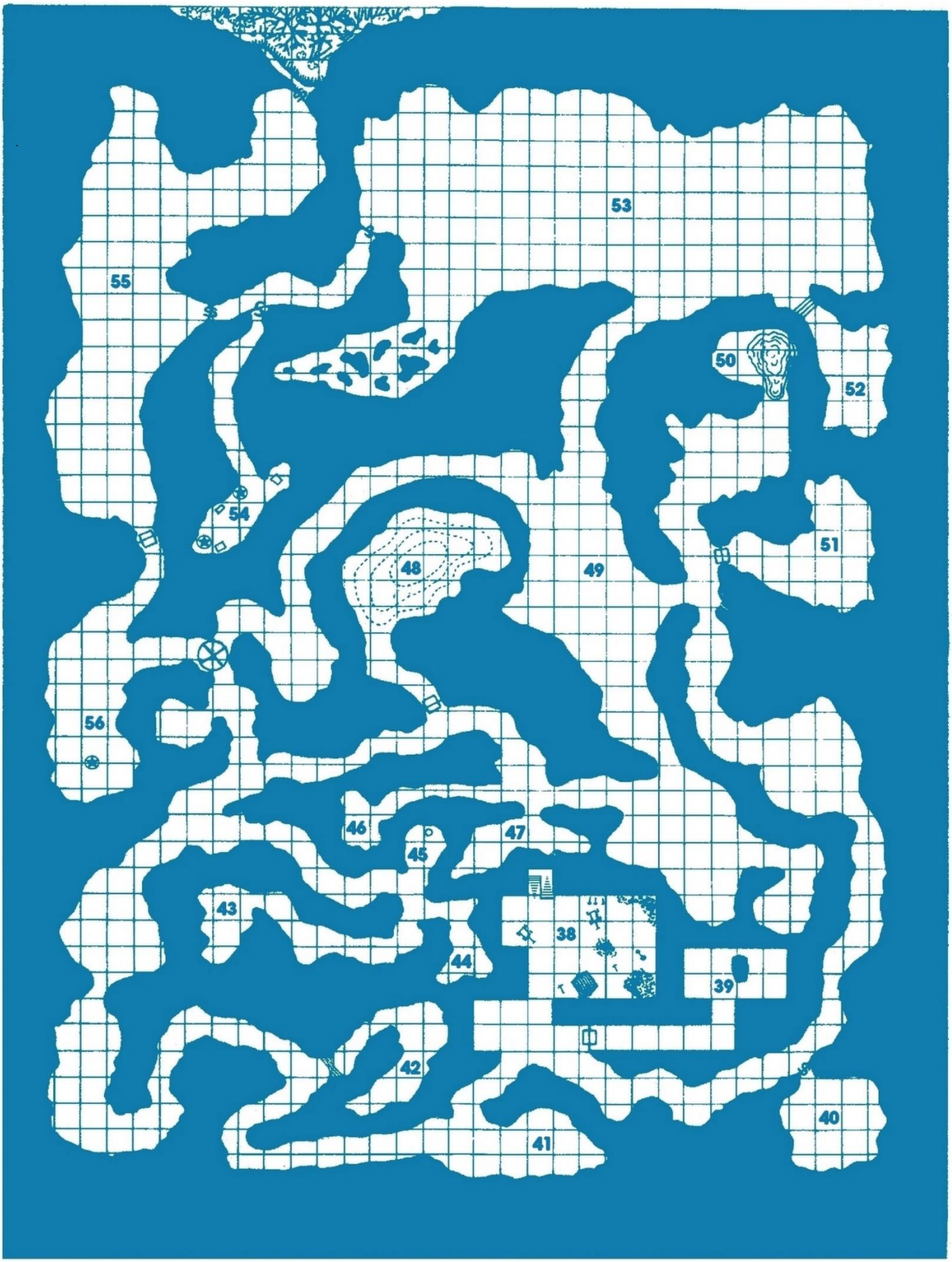
Balle Témari Niveau : 4 École de Magie : Évocation
Portée : 30 mètres Composantes : V, S, M (une balle de sang créée par le golem) Durée : Instantanée

Description : Le golem peut manipuler des balles faites de métal à volonté, les lançant ou les frappant à une vitesse et une puissance telles qu'elles peuvent complètement anéantir plusieurs membres en une seule touche.

Effets : Lorsque le golem utilise le pouvoir de la Balle Témari, il peut créer une balle de sang magique et la lancer ou la frapper à une vitesse et une puissance incroyable. La balle inflige des dégâts de force considérables lorsqu'elle touche sa cible.

Les dégâts infligés par la Balle Témari sont de 4d8 points de dégâts de force.
Le golem peut choisir de lancer la balle de sang sur une cible unique ou de la faire éclater en touchant plusieurs ennemis dans une zone de 5 mètres de rayon.
La portée de la Balle Témari est de 30 mètres.
Le golem peut utiliser la Balle Témari autant de fois que sa jauge de points de magie le lui permet, mais il doit dépenser une balle de sang comme composante matérielle à chaque utilisation. Les balles de sang créées par le golem se régénèrent automatiquement après un repos long.

NIVEAU INFÉRIEUR



BASSIN

DÉPRESSION

TOILES

DONJONS & DRAGONS™

Une Aventure pour les Règles de Base

Les Secrets du Jardin de Suldrun

Dans le royaume du Lyonesse, la princesse Suldrun, enfermée dans les jardins mystiques de son père, le roi Casmir, Elle découvre un parchemin dans la salle secrète de son père qui pourrait changer le destin du royaume. Un artefact ancien, serai caché dans une crypte oubliée près de Sweet Yalow, et attend d'être découvert. Héros, votre quête vous mènera à travers les intrigues de la cour, où amis et ennemis se cachent à chaque coin. Vous devrez naviguer dans les énigmes et les pièges d'une crypte perdue (Retour au module B1 à la recherche de l'inconnu, In Search of the Unknown), combattre des ennemis redoutables, et décider du sort d'un artefact qui détient le pouvoir de transformer ou de détruire. Ferez-vous alliance avec la princesse rebelle ? Ou tomberez-vous sous l'influence du roi ambitieux et de ses conseillers rusés ? Le choix vous appartient, et le destin du royaume repose entre vos mains.

Ce module, conçu afin d'être utilisé avec le jeu de base de DONJONS & DRAGONS™, est particulièrement conseillé aux joueurs et MD débutants. Vous y trouverez des cartes du Palais et de ses souterrains, des notes sur le contexte du scénario, de nouveaux monstres et une aventure préliminaire spéciale destinée aux novices, joueurs et MD inclus.

Ce module est conçu pour la Boîte de Base de DONJONS & DRAGONS® et ne peut être joué sans ces règles, produites par TSR, Inc.

® 2023 TSR, Inc. Tous droits réservés.
Imprimé en FRANCE

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Roade
Cambridge, CB1 4AD
Royaume-Uni